ETT SAGAN OM RINGEN ÄVENTYR

ORCHERNAS RIKE

GUNDABAD



GUNDABAD — ORCHERNAS RIKE

Sex skepnader hukade sig vid krönet av de kala klipporna, i skuggan av en ensam, förvriden tall. Det var strax före solnedgången, och om en liten stund skulle det svaga, osäkra ljus som trängde ned under det låga molntäcket, vara helt försvunnet. I fjärran hördes åska, som förebådade ännu en nattlig storm. Bara några kilometer bort reste sig ett gigantiskt berg, vars tre spetsiga toppar regelbundet lystes upp av de avlägsna blixtarnas klara sken, men ändå delvis doldes bakom svarta rökpelare.

Adaran av Fornost höjde visiret på sin utsirade, örnprydda hjälm och tillät sig en dramatiskt svepande gest med svärdet. "Där är det, mina vänner. Berget Gundabad, vårt mål. Vår färd ligger bakom oss. Nu återstår att vi tar oss ned i den underjordiska labyrinten och söker rätt på helvetesmaskinen som orcherna håller på att smida. Kan vi göra det är Arthedain räddat ur Häxmästarens klor."

Riddarens tappra tal behövdes, men var inte tillräckligt. "Må Varda bevara oss", viskade den slanka alvkvinnan i blå mantel vid hans sida, och grep hårt om sin stav. "Det måste finnas tusentals orcher där framme."

"Sex tusen orchsoldater, Meliel", skrockade Dyrfid. "I alla fall om den siste orchspanaren jag krängde ut och in på talade sanning." Bergsmannen log ett brett leende som kom ändarna på hans svarta mustasch att krökas uppåt.

"Vi har inte en chans", svarade Meliel snabbt. "Redan har Sahric Barden gått förlorad i en lavin, och Palorad av Pelargir, en verkligt tapper krigare, blev ihjälslagen av Ghardaks orcher i ett bakhåll. Sex mot sex tusen... Jag tänker inte gå längre om inte ni alla kräver det."

"Vi behöver din magi för att lyckas, Meliel", manade Adaran. "Vad säger ni andra?"

"Jag har inget att förlora", sade Dyrfid. "Kommer jag tillbaka till Rhudaur blir jag hängd för att jag deserterat från Häxmästarens armé. Får jag välja mellan att dö i strid eller på schavotten, vet jag definitivt vad jag föredrar."

Thóin Hårdhand lutade sig mot skaftet på sin stridsyxa. "I Gundabad finns orcher att döda och skatter att hämta. Vad mer kan en dvärgkrigare begära?"

"Det Meliel säger låter mycket förnuftigt", sade Hobb Uthåling och fingrade nervöst på en av knapparna på sin väst. "Men", tillade den hobiske tjuven med ett leende, "om jag lyssnade till förnuftets röst, så skulle jag inte vara här alls."

Allas ögon vändes nu mot Idwina. Den gråhåriga nordmanskvinnan var tyst. Alla visste hur hon hatade Häxmästaren, som hade gjort hennes folk till slavar. Men hon var en helare och inte särskilt glad åt strid.

Till sist sade hon: "Jag tror inte vi har något val. Medan ni diskuterade har Ghardaks orcher fått upp spåret efter oss igen. De är redan på väg uppför klipporna. Tag fram era vapen!"

De andra vände sig om men fick knappt tid att reagera innan angreppet började. Meliel handlade snabbast. Ljus strömmade från spetsen av hennes stav just som en svart orchpil kapade av den stolta örnprydnaden från toppen av Adarans hjälm.

Konstruktion: Carl Willner
Med bidrag av: Coleman Charlton
Översättning: Åke Eldberg och Fredrik Ström
Amerikansk redigering: Jessica Ney
Svensk redigering: Johan Anglemark och Fredrik Ström
Omslag: Angus McBride
Scan & PDF: Jonas

Illustrationer: Darrell Midgette
Original: Håkan Ackegård
Produktion: Nils Gulliksson
Tryck: Tryckproduktion, Västerås, 1990

1 RIKTLINJER

Rollspel är som en levande bok där de som spelar är huvudpersonerna. Alla som deltar påverkar handlingen i en berättelse där det aldrig fattas äventyr. De skapar tillsammans ett nytt land och nya sagor.

Serien med Midgårdsmoduler är avsedd att vara ett verktyg för spelledare som vill leda rollspel som utspelas i J.R.R. Tolkiens värld, Midgård. Äventyrsmodulerna är kompletta och färdiga att användas antingen tillsammans med Sagan om Ringen — Rollspelet (SRR) eller Expert Drakar och Demoner (EDD). De innehåller beskrivningar av varje särskilt område och bör kunna användas med ett minimum av andra förberedelser. Vi lägger tonvikten på kreativa riktlinjer, inte på absoluta regler. Varje spelledare ska kunna utnyttja materialet på det sätt han själv önskar och göra alla de ändringar i det han anser vara lämpligt.

Alla äventyr är baserade på omfattande forskning och försök att nå upp till den höga standard som förknippas med J.R.R. Tolkiens böcker. Språkliga, kulturella och geografiska data ur böckerna har använts som grund. Vår tolkning har gjorts med stor noggrannhet och äventyren passar ihop i en logisk helhet. Iron Crown och Äventyrsspel menar inte att detta är den enda eller den rätta tolkningen. Men vi hoppas att vi kan inspirera läsaren till fantasieggande rollspel med hjälp av vår beskrivning.

Kom ihåg att den bästa källan till information är professor Tolkiens egna verk. De posthumt utgivna böcker som redigerats av hans son Christopher, kan också kasta ljus över Midgårds värld. Våra äventyrsmoduler har konstruerats med utgångspunkt från Bilbo och Sagan om Ringen, men vi har också försökt se till att de inte ska strida mot någon av de andra källorna.

1.1 TERMER

Följande förkortningar och termer används i alla Äventyrsspels Midgårdsmoduler.

1.1.1 FÖRKORTNINGAR

Egenskaper för rollpersoner

STY	Styrka
STO	Storlek
SMI	Smidighet
FYS	Fysik
INT	Intelligens
PSY	Psyke
PER*/KAR**	Personlighet/Karisma
UTS*	Utseende

Speltermer

AB*	anfallsbonus
abs**	absorbering
bs	bronsstycke(n)
dm3	kubikdecimeter
EDD	Expert Drakar & Demoner
FB*	försvarsbonus
FM*	fast manöver
FV**	färdighetsvärde
gs	guldstycke(n)
HP**	hjältepoäng
KP**	kroppspoäng
ks	kopparstycke(n)
m	meter
ms	mithrilstycke(n)
m3	kubikmeter
min	minut(er)
R*	rang
r	radie
rd*	rond (=2 SR)
RP	rollperson(er)
RM*	rörlig manöver
RT	rustningstyp
S**	skicklighetsvärde
SL	spelledare
SLP	spelledarperson
SR**	stridsrunda (=0,5 rd)
SRR	Sagan om Ringen — Rollspelet
SS	särskilt syfte
ss	silverstycke(n)
T	tärning(ar)
ts	tennstycke(n)
tim	timmar
T100	procenttärningar

**SRR, ** EDD*

Midgårda termer

2Å	Andra Åldern
3Å	Tredje Åldern
4Å	Fjärde Åldern
Ad	Adûnaiska
H	Hobiska
Kh	Khuzdûl (dvärgiska)
Or	Orchiska
Q	Quenya
R	Rohirriska
S	Sindarinska
Ss	Svarta språket
V	Väströna

1.1.2 DEFINITIONER

De flesta unika begrepp och översättningar från Bilbo och Sagan om Ringen finns i själva texten. Här följer definitioner av vissa särskilt viktiga begrepp.

Angmar — (S. "Järnets hem") Angmar grundades omkring år 1300 i Andra Åldern av nazgûlernas herre, Häxmästaren. Hans onda rike ligger utmed kanten av Dimmiga Bergens (S. "Hithaeglir") norra utlöpare, på den stora högplatån i nordöstra Eriador. Angmars östra gräns utgörs av Gundalok-platån ovanför Anduins nordvästra dalar och en mängd underjordiska fästen (Gundabad inte minst) djupt under Dimmiga Bergen. Dess arméer hotar ständigt de fria folken i Rhovanion.

Dimmiga Bergen — (S. "Hithaeglir"). Den höga och otillgängliga bergskedjan som löper ända från Anduins källor till Isengapet i Rohan, en sträcka på nära 150 mil. Öster om Dimmiga Bergen går både

Anduindalens (S. "Nan Anduin") och — anser somliga — Rhovanions västgräns.

Dúnedain — (S. "Edain från västern", singularis "dúnadan"). Dessa högättade människor härstammar från det mäktiga öriket Númenor under Andra Åldern. Dúnedain kom från Númenor till Midgård för att bedriva handel, grunda kolonier och senare erövra många områden utmed dess kuster. Tyvärr ledde deras högmod till en katastrof när kung Ar-Pharazôn försökte erövra Västerness, de odödligas länder. Så snart han landsteg på den förbjudna kusten nedlade Valar sitt väktarskap över världen, och Den Ende ingrep. Númenor sjönk i havet, och nästan alla dess invånare omkom. Det var år 3319 i Andra Åldern. En minoritet av Númenors folk hade vägrat följa Ar-Pharazôn på hans dåraktiga företag. Dessa, som kallades "de trogna", räddades undan Númenors fall, och seglade österut till Midgård. Där grundade de två kungariken, Arnor och Gondor. Fastän de var glest befolkade hade Arthedain (i Arnor) det största antalet dúnedain och bevarade trognast arvet från Númenor. Några av de "otrogna" (också kallade "svarta numenoraner") som redan hade bosatt sig i Midgård, bland annat i Umbar, överlevde också katastrofen. Bland dem var de olyckliga män som senare blev Saurons främsta tjänare, nazgûlerna.

Eldar — (Q. "Alver"; "Stjärnornas folk"). Detta syftar på Calaquendi (Q. "Högalver"), som företog den Stora Färden till de Odödligas länder.

Fornost Erain — (S. "Kungarnas norra fäste"). Ursprungligen tillflyktsort och sommarpalats för Arnors kungar. Mellan T.Å. 250 och 850 flyttades hovet gradvis från Annúminas till Fornost. Denna befästa stad blev Arnors huvudstad när riket delades år 861 i Tredje Åldern.

Forodwaith — (S. "Nordländernas folk"). Ordet syftar på folken som bor i Forochel (S. "Isiga norden") längst upp i nordväst. Ibland används det också i betydelsen "Nordmännens land" och syftar då på landet norr om Eriador, de "Norra ödemarkerna". Den viktigaste folkgruppen bland Forodwaith är Lossoth.

Fria folk — De "goda" väsensläktena i Midgård: alver, dvärgar, hober och människor (i synnerhet dúnedain); närmare bestämt de folk som var motståndare till Sauron.

Häxmästaren — Angmars kung, även kallad Morguls Herre. Nazgûlernas hövding. En av de svarta numenoraner som fick människornas nio ringar av Sauron, och blev dennes främste befälhavare.

Höga Passet — Passet över Dimmiga Bergen öster om Vattnadal.

Khazad-dûm — (Kh. "Dvärgresidens"; S. "Hadhodrond"). Kallas även Moria (S. "Svarta svalget"), eller Morias Gruvor. Khazad-dûm är dvärgarnas största fäste, en gigantisk underjordisk stad som tillhör Durins Ätt, den ädlaste av dvärgarnas sju ätter. Fästet grundades redan i början av Första Åldern i grottor under Dimmiga Bergen, vid den heliga dalen Azanulbizar. Khazad-dûm har sedan dess utvidgats till sju nivåer och sträcker sig vida omkring under de tre bergen Fanuidhol, Caradhras och Celebdil. I början av Andra Åldern hittade dvärgarna mithril där, och många från Blå Bergen emigrerade till Durins hem. Khazad-dûm övergavs år 1982 i Tredje Åldern, två år efter det att balrogen väckts.

Mörkmården — Den stora skogen öster om Dimmiga Bergen, som alverna kallar Taur-e-Ndaedlos (S. "Stora rädslans skog"). Liksom Gamla Skogen och Fangorn är den en kvarleva av den väldiga skog som en gång täckte hela nordvästra Eriador.

Nenedain — Nordmännen i Anduins övre dalar.

Nordmän — Kallas också nordlingar. Ett folk av högväxta, starka, blonda och håriga människor. De är närmare släkt med alverna än "vanliga" människor, men inte så ädla och alviska som Edain, de höga människorna från västern. Bland nordmännen finns flera olika folk, t ex Skogsmännen, Slättfolket som också kallas Gramuz, Sjöfolket, Éothéod, Beorningarna, Nenedain, och Estaravi i Angmar.

Rhovanion — (S. "Vildmark", bokstavligen "vild plats"). Gemensamt namn på hela det väldiga området norr om Mordor, söder om Grå Bergen (S. "Ered Mithrin"), öster om Dimmiga Bergen och väster om floden Carnen (S. "Rödvattnet"). Området innefattar Mörkmården och Anduins övre dalgång. Somliga lärde män räknar hela området mellan Mörkmården och Rhûns insjö, utom Dorwinion, som en del av Rhovanion.

1.2 DIN KAMPANJ

Denna Midgårdsmodul kan användas tillsammans med Sagan om Ringen — Rollspelet eller Expert Drakar och Demoner. Eftersom de olika spelen har olika sätt att hantera strider, magiska formler och skapande av rollpersoner, har vi valt vissa gemensamma beskrivande termer för platser, folk, varelser och föremål.
Det finns stora skillnader mellan de två systemen när det gäller siffror som t ex egenskapsvärden, bonus och färdigheter — siffrorna hör ju ihop med en viss bestämd spelmekanik. Värden för rollpersoner och SLP anges därför på två sätt, med data till båda spelen.

1.3 SRR OCH EDD

Det går att omvandla data mellan SRR och EDD. Här följer några riktlinjer för hur man går till väga.

1.3.1 FÄRDIGHETER

De båda spelens färdigheter stämmer i stort sett överens. Några undantag finns; till exempel kan färdigheten Iakttagelseförmåga i SRR motsvaras av Finna dolda ting, Lyssna och/eller Upptäcka fara i EDD. Överför man värden från SRR till EDD kan man ibland finna att en person saknar för EDD centrala färdigheter, helt enkelt beroende på att de inte används, eller fungerar på annat sätt, i SRR.

En nybörjarperson i EDD kan ha FV 15 i flera färdigheter; i SRR börjar man på en lägre nivå. SLP i SRR-moduler har värden avpassade för det. Därför kan en farlig krigare i SRR förvandlas till en medelmåtta i EDD, om värdena bara översätts rakt av. Vidare måste en SLP som skall kunna fungera som lärare ha minst FV 15 i EDD; personer med låg rang i SRR får sällan så

höga värden av sig själva, något som SL alltså måste justera.

Gör man om SRR-bonusar till EDD-färdighetsvärden bör man alltså i första hand låta sig styras av sunt förnuft, och hellre dra till med ett ungefärligt värde än försöka räkna ut någonting som aldrig kan bli helt exakt. För färdigheter som använder den Fasta manövertabellen i SRR kan följande riktlinje användas: Ta den slutliga, summerade färdighetsbonusen i SRR (inräknat nivåbonus, yrkesbonus, egenskapsbonus osv), dividera den med 5 (avrunda nedåt) och lägg till 2. Resultatet blir färdighetsvärdet för EDD. Gäller det EDD-färdigheter av kategori B kan man dividera med 20.

1.3.2 YRKEN

Tänk på att yrkesbegreppen har olika betydelse i spelen. I SRR medför yrket en strikt begränsning av rollpersonerna förmågor, medan yrket i EDD bara visar vilka färdigheter rollpersonen kan ha lärt sig innan han kommer i spel. Vi har använt Yrkestabellen som en riktlinje, men inte följt den slaviskt. Munkar (EDD) finns inte i Midgård. Köpmän (EDD) kan motsvaras av många olika yrken i SRR.

YRKESTABELL

SRR	*EDD*
Krigare	Krigare, stråtrövare, pirat/sjöfarare, riddare
Spejare	Tjuv, jägare
Utbygdsjägare	Jägare, stråtrövare
Andebesvärjare	Magiker, lärd man
Trollkarl	Magiker, lärd man
Bard	Gycklare

1.3.3. GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaperna står för ungefär samma saker i de båda spelen. PERsonlighet i SRR motsvaras av KARisma i EDD. STOrlek finns inte i SRR och UTSeende finns inte i EDD. Trollkarlars SRR-rang brukar adderas till deras PSY i EDD.

Använd gärna den här omvandlingstabellen för att konvertera färdighetsvärden mellan systemen.

OMVANDLINGSTABELL

SRR	*EDD*	*SRR*	*EDD*
102*	20*	50-64	11
101	19	35-49	10
100	18	25-34	9
98-99	17	15-24	8
95-97	16	10-14	7
90-94	15	5-9	6
85-89	14	3-4	5
75-84	13	2	4
65-74	12	1	3

*För högre värden, räkna vidare uppåt (103/21, 104/22, osv)

1.3.4 MAGI

De båda magisystemen är så olika att det är omöjligt att göra några begripliga regler för konvertering. Skall man överföra en besvärjelse i SRR till EDD, är det enklaste sättet att först undersöka om det redan finns någon EDD-besvärjelse som gör samma eller ungefär samma sak, och om så inte är fallet helt enkelt uppfinna en ny enligt EDD:s standardmall. Inbördes skillnader, som räckvidd, varaktighet etc, måste få försvinna på vägen.

I EDD kan endast magiker använda magi, vilket medför att SRR-personer som inte är trollkarlar eller andebesvärjare förlorar alla formellistor vid konvertering.

Några saker att tänka på i fråga om EDD:

- I Midgård är magi någonting mystiskt och okänt för de flesta. De få som utövar magi gör det i det fördolda för att inte dra till sig uppmärksamhet från de mycket mäktiga varelser som finns i världen. Minns Gandalfs ord vid Caradhras: "Jag har skrivit 'Gandalf är här' med tecken som alla kan läsa, från Vattnadal till Anduins utlopp."
- Dugliga trollkarlar är ytterst sällsynta i Midgård. Eventuellt bör man helt förbjuda spelarna att ha rollpersoner som är magiker. Om du inte gör det bör du i alla fall dubblera alla kostnader för att lära sig magiskolor och besvärjelser. Eventuellt kan man sätta gränser på högsta färdighetsvärde i magiskolor och högsta skicklighetsvärde för besvärjelser.

1.3.5 TRÄFFBONUSAR

I Sagan om Ringen — Rollspelet är många ickemagiska vapen och rustningar väl balanserade, eller på annat sätt skickligt tillverkade.Den enda motsvarigheten till detta i EDD är om en erkänd mästare (Hantverk B5) har tillverkat vapnet. I denna modul anges ingen EDD-bonus för sådana vapen, men om SL vill kan vapen och rustningar med mellan +5 och +20 (SRR) ha +1 i skada/ BV eller abs i EDD. Projektilvapen kan få förlängd räckvidd.

1.3.6 EXCEPTIONELLA SLP

I Midgård finns det en del exceptionella, heroiska personer som har en rang på 11 eller mer (SRR), dvs mer än vad rollpersonerna kan ha, alternativt grundegenskapsvärden som är ouppnåeliga för dem (EDD). Orsaken till detta är att om rollpersonerna blir för mäktiga skulle de kunna förändra Midgårds historia, vilket givetvis är oacceptabelt. Vad skulle hända om det plötsligt fanns en spelare vars rollperson är en mäktigare magiker än Gandalf? Konsekvenserna vore oöverskådliga.

När det gäller EDD råder vi SL att begränsa vad man kan göra med hjältepoäng (HP). En rollperson bör inte få höja sina grundegenskaper utöver vad som är högsta möjliga tärningsresultat. En människa bör alltså inte kunna ha grundegenskaper över 18. Vidare får en hjälte inte automatiskt sin KAR höjd till 19.

Spelares EDD-magiker bör inte få höja sin PSY till högre värden än rasens högsta möjliga tärningsvärde. Mänskliga magiker bör alltså inte få högre PSY än 18, oavsett omständigheterna.

1.3.7 SVÅRIGHETSGRADER

När man ska använda en färdighet finner man på många ställen en notering om hur svårt det är att utföra handlingen. Här följer en tabell som visar hur det påverkar bonusen i SRR och CL i EDD.

SVÅRIGHETSGRADER

Grad	*SRR*	*EDD*
Rutin	+30	+6
Mycket lätt	+20	+4
Lätt	+10	+2
Normalt	±0	±0
Svårt	-10	-2
Mycket svårt	-20	-4
Extremt svårt	-30	-6
Vansinnigt	-50	-10
Absurt	-70	-14

1.3.8 VALUTA

Mynten i Midgård har andra värden än de vanliga i EDD. Vidare finns det fler sorter. Mynttabellen här nedan visar växlingskurserna. Den uppmärksamme märker att varupriserna i SRR-reglerna och EDD-reglerna inte alltid följer dessa kurser. Det beror helt enkelt på att spelkonstruktörerna har olika åsikter om vad saker och ting kostar. Skillnaderna har ingen avgörande inverkan på spelet. Följ därför prislistorna i det spel du använder.

MYNTTABELL

SRR	*EDD*
1 mithrilstycke	1000 gm
1 guldstycke	10 gm
1 silverstycke	1 gm
1 bronsstycke	1 sm
1 kopparstycke	1 km
1 tennstycke	0,1 km

2 INLEDNING

Det finns en trakt där solen sällan skiner. Tunga ovädersmoln täcker ständigt detta bleka hörn av norden, blandade med rök och ångor från underjordiska eldar, som om någon försökte dölja en stor ondska undan Valars vakande ögon. Där Dimmiga Bergen möter Ered Mithrin reser sig ett ensamt berg med tre toppar hotfullt och ruvande över den ödsliga omgivningen. Här går gränsen mellan det civiliserade Eriador och det vilda Rhovanion, mellan Forodwaiths vindpinade slätter och Anduins bördiga dalar. Berget med de tre topparna — en krökt, en kluven och en till synes omöjligt hög, som vore den avsedd att slita upp ett sår i själva himlavalvet — saknar sin like i Midgård. På dess södra sida har tusentals namnlösa slavar format ett skräckinjagande drakansikte med öppna käftar, där en fasans port leder in till staden i berget. Dess namn förbannas överallt: Gundabad.

Det har gått över fyra tusen år, i människornas tideräkning, sedan orcherna kom till Gundabad. Där sökte de en tillflykt efter Morgoths fall. Länge har de arbetat där, och nu är berget helt fyllt av deras tunnlar, schakt och hålor. Det kryllar av orcher i denna veritabla storstad, dit onda varelser dras som flugor till lort. Bergets herre är undersåte till Häxmästaren av Angmar och skattskyldig under honom. Gundabad är stort nog att vara ett självständigt rike, men det lever på att skicka trupper och vapen från dess smedjor och verkstäder till Häxmästaren. Sotet och röken från fabrikerna under berget förmörkar himlen på flera mils omkrets.

Som alltid bland orcher präglas livet i Gundabad av hat, intriger och våld. Här finns ingen polis som skyddar och håller ordning. Här gäller våldets hårda lag. Den starkaste har rätt att trampa på de svagare. Under Gundabads höga spiror smider de olika orchbandens herrar sina ränker och försöker vinna fördelar. Mord och revolter hör till ordningen för dagen. Långt nedanför dem, i labyrinterna av svarta tunnlar och salar djupt under marken, trälar de vanliga orcherna — snaga — genom sina korta och eländiga liv. Här finns ingen nåd vare sig från deras herrar eller mellan slavarna själva.

De flesta folken i norr håller sig borta från Gundabad. Där väntar enbart död och lidande. Men det finns de som inte har något val. Allra lägst på rangskalan står krigsfångarna, som utför de farligaste och svåraste uppgifterna under orchiska slavdrivare. Fjättrade i underjorden drivs de på med piskrapp tills de dör, långt från solljus och frisk luft, bortom varje hopp om frihet. Ett fåtal andra våghalsiga äventyrare vågar sig hit ibland, lockade av orchernas rövade skatter eller av hoppet att kunna befria någon stackars fånge, eller helt enkelt av hat mot orcherna och de mörka makter som de tjänar. Gundabad ger många tillfällen till äventyr, men ännu fler tillfällen till en neslig död. Det är inte någon lämplig plats för den som är rädd om sitt skinn. År 1640 i Tredje Åldern är orchernas makt bland de norra bergen fortfarande obruten — men inte ohotad.

Det finns inte många, ens bland de vise, som känner till hela Gundabads historia. Orcherna berättar sällan något för sina fiender — d v s alla andra levande varelser i världen — och det mesta av det de säger är skryt och lögner. Men i de hemliga salar där orchernas mörka prästerskap huserar finns dokument som berättar om det svarta folkets gärningar under två tidsåldrar. Här följer den sanna berättelsen.

ORCHERNAS ANKOMST

Vid slutet av Första Åldern skingrades Morgoths härskaror av Valars vredeshämnd. Orcherna spriddes för vinden, men inte alla förgjordes. Medan Västerns härar sökte efter Morgoth flydde en del av hans orchiska underhuggare österut och gömde sig undan sina övermäktiga fiender. Ett sådant orchband var det som leddes av Morgoths betrodde general Skorg, en jättelik orch, fruktansvärd i strid och en värdig motståndare till och med för Noldors alver. Skorg fruktade inget mindre än en balrog, och med järnvilja drev han sin trupp över Forodwaiths isiga vidder i månader. Många strök med under marschen, och det var inte fler än åttahundra orcher, honor och valpar inräknade, som till sist kom fram till Ered Mithrin från norr. På avstånd såg de drakarnas eldsflammor, och vid den synen tordes de uttröttade orcherna slutligen proteste-



ra mot sin ledare. "Vi kan inte gå vare sig framåt eller tillbaka!" ylade de. "Dåre! Du har lett oss hit för att dö på den här frusna slätten!" Skorg tittade uppgivet åt söder och såg ett berg med tre toppar som höjde sig bakom en glaciär. Medan han desperat sökte efter en plan kom plötsligt en blixt ur molnen och slog ned på den mittersta bergstoppen.

"Se där, era fega maskar!" vrålade Skorg, "Det är ett omen! Den mörke herren har inte glömt oss. Han ger oss ett tecken på sin makt. Vi behöver inte gå längre, för vid det där berget ska jag resa min tron och mitt fäste. Därifrån ska orcherna erövra hela nordlandet!"

Skorgs förutsägelse var inte bara ovanligt vältalig för en orch, den visade sig också vara sann. Han hade valt en lämplig plats. Berget som blixten träffade var Gundabad, och det visade sig vara en naturlig fästning. Orcherna var inte de första som upptäckt dess värde. Där fanns redan dvärgar av Thelórs ätt, men förräderi och en serie skoningslösa angrepp drev snart bort dem, och Gundabad blev orchernas eget berg. Under berget utvidgade orcherna de tunnlar som dvärgarna grävt, och gjorde egna tills de så småningom hade fått ett stort och komplicerat nätverk av grottor och gångar. I djupa gruvschakt under berget hittade de järn och andra mineral, och byggde smältverk, smedjor och verkstäder som var så stora att endast Khazad-dûm kunde skryta med större. Från dem fick Gundabad också sitt namn, som på orchiska betyder "Maktens smedja". Orcherna växte i antal och välstånd, och snart strömmade en välutrustad armé på mer än tusen orcher fram ur berget för att plundra och förslava sina grannfolk, och kräva tribut av andra orchstammar i området. Vid tiden för Skorgs död, fem hundra år efter att orcherna kom till Gundabad, var hans stam den största och starkaste i nordlandet.

Det berättas att när Skorg låg döende, drabbad av en sjukdom som fick hans mäktiga kroppshydda att förruttna, samlades hans främsta underhuggare för att hedra honom. Inte ens nu, när ledaren låg på dödsbädden vågade någon riskera hans missnöje. Till sist vågade någon fråga: "Fruktade Herre, Nordlandens härskare, vem ska regera i Gundabad efter dig?" Skorgs genomträngande blick svepte över de församlade, och alla vred sig i skräck. Men då skrattade Skorg, med all den samlade illviljan och grymheten från ett liv i ondska, och sade: "Låt den som överlever regera." Ett ögonblick senare flydde hans svarta själ från kroppen, och orcherna bar hans kropp till en hemlig krypta. Det sägs att han är den ende av Gundabads härskare som inte har dött en våldsam död.

ANGMARS UPPGÅNG

Från Skorgs död och fram till mitten av Tredje Åldern var Gundabads historia en ändlös serie av småkrig mellan de olika orchstammarna i området. Fastän berget var det starkaste orchiska fästet, var dess fiender alltid fler, och på så vis nåddes en maktbalans där orcherna var upptagna med att slå ihjäl varandra. Allt detta ändrades år 1300, när Häxmästaren, Nazgûlernas hövding, grundade sitt onda rike Angmar med dess huvudstad vid Carn Dûm. Angmars område utsträckte sig på båda sidorna av Dimmiga Bergen, med Angmardalen i väst och Gundalokplatån i öst. Men häxmästarens undersåtar var huvudsakligen människor — bergsfolket från Rhudaur, legosoldater från Rhûn i öster, och Estarave från Anduins övre dalgångar. Häxmästaren sökte efter ett verktyg med vilket han skulle kunna tämja den väldiga kraftresurs som fanns hos orcherna uppe i bergen. Han fann det i Gundabad. Att försöka lägga under sig alla orchstammarna skulle vara ett svårt, dyrköpt och förmodligen gagnlöst företag. I stället slöt Häxmästaren en allians med härskaren över Gundabad och hjälpte honom att kuva de andra orcherna i området. På Häxmästarens befallning erkände alla bergsorcherna härskaren i Gundabad som Ashdurbûk (Ss. "En-allhärskare"). På så sätt skaffade sig Angmar en satellitstat, och Häxmästaren fick en pålitlig underordnad bundsförvant.

När de inbördes striderna upphörde började orcherna föröka sig explosionsartat. Snart var de så många att landet inte kunde föda dem. Häxmästaren hade inga svårigheter att värva de övertaliga orcherna till sina krig mot Dúnedain. Efter Arnors fall hade männen från västern grundat tre mindre riken i norr: Rhudaur, Cardolan och Arthedain. Häxmästarens första två invasioner, åren 1356 och 1409 i Tredje Åldern, misslyckades med stort manfall för de onda. Men till sist kuvades Rhudaur och Cardolan skövlades. Nu är det bara Arthedain som är självständigt och enat, och står emot hotet från Häxmästaren. Efter 1409 blev det aldrig någon varaktig fred mellan Angmar och Arthedain, utan man fortsatte med ändlösa gränsstrider medan man byggde upp sina styrkor för den oundvikliga, slutliga kraftmätningen. Sådan är situationen i norr år 1640 i Tredje Åldern.

GUNDABAD EFTER 1640 T.Å.

De sekellånga gränsstriderna mellan Angmar och Arthedain kom till ett slut år 1974 i Tredje Åldern, när Häxmästaren efter långa förberedelser satte igång sitt sista angrepp mot det enda kvarvarande av Dúnedains kungariken. Hans planer vann framgång, och mörkrets härar svepte över Eriador, utrustade med vapen och pansar från Gundabads smedjor. Arthedain bröt samman och Häxmästaren ockuperade huvudstaden Fornost Erain. Men som alltid kunde han inte hålla sina bråkiga undersåtar enade. Året därpå gick kungariket Gondor i söder och alverna från Lindon till motanfall. Häxmästarens armé besegrades, och hans flyende soldater nedgjordes till sista orch av ryttarna från Éothéod. Inte en man eller orch från Angmar överlevde väster om Dimmiga Bergen. Häxmästaren flydde och Carn Dûm övergavs för evigt.

Gundabad klarade sig bättre. Skyddat av Dimmiga Bergen mot Västerns hämnande styrkor överlevde det Angmars fall. De flesta av orcherna hade dödats i kriget, men tillräckligt många överlevde för att börja återuppbygga befolkningen. Men en värre katastrof drabbade Gundabad år 1977. När han fick veta av återvändande legosoldater att Angmar fallit, ledde Éothéods hövding Frumgar sitt ryttarfolk från Anduins mellersta dalgång norrut till flodens övre lopp. De få överlevande Estarave-människorna som hade tjänat Angmar fördrevs. Det var dessa människor som hade varit både Gundabads och Angmars viktigaste matleverantörer. Nu tog Éothéod över deras områden, och visade sig vara dödsfiender med orcherna. De dödade skoningslöst varje orch som vågade visa sitt tryne nedanför Gundalok-platån. Följden blev att orchernas antal ökade mycket sakta under de följande fem hundra åren, och de var praktiskt taget instängda uppe bland bergen.

Omkring år 2480 började balansen emellertid väga över till orchernas fördel. De hade åter förökat sig, och grundat många nya hemliga fästen runt om i bergen, så att de spärrade alla pass mellan Eriador och Anduins dalar. År 2510 förenade sig orcherna med ett folk från öster som kallades Balchoth, i en massiv invasion av norra Gondor. Det södra kungarikets armé räddades med knapp nöd från undergång av Éothéods 8000 man starka kavalleri under Eorl den Unges ledning. Detta nederlag fick dock inte enbart negativa följder för Gundabad. Gondor skänkte hela Calenardhons slätt till Eorls folk som tack för hjälpen. Hela Éothéod flyttade söderut och grundade där kungariket Rohan. Det betydde att Anduins övre dalgångar lämnades öde.

Befriat från Éothéods ständiga belägring växte Gundabads makt åter, och nådde sin höjdpunkt två hundra år senare under orchkungen Azogs välde. Han behärskade alla orchstammarna i bergen, och kallades ömsom "Den Store" och ömsom "Den Våghalsige". Han försökte symbolisera sin nyvunna makt genom att flytta sin huvudstad och många av sina undersåtar från Gundabad till det ståtliga men nu övergivna underjordiska kungadömet som en gång kallats Khazad-dûm, Morias gruvor. Men Azog hade inte räknat med dvärgarnas känslomässiga bindning till sitt gamla rike. År 2790 kom den halvt galne dvärgfursten Thrór ensam till Moria för att kräva det åter åt Durins ätt, men Azog slog ihjäl honom. Detta blev inledningen till det stora kriget mellan dvärgar och orcher. En dvärgarmé av aldrig tidigare skådad storlek samlades för att hämnas, och 2793-99 belägrade och stormade dvärgarna alla större orchiska nästen i Dimmiga bergen, och intog till sist även Gundabad. Från denna triumf marscherade dvärgarna raskt söderut för att möta Azogs sista armé i Moria. I det berömda slaget vid Azanulbizar år 2799 kämpade orcherna tappert och drev tillbaka det första angreppet från de bättre rustade men fåtaligare dvärgarna. Färska dvärgiska förstärkningar vände till sist striden, och när Azog föll tappade orcherna modet och flydde. Hälften av dvärgarna hade dödats, och de överlevande var alltför medtagna och hade för många sårade för att glädja sig åt segern. De drog sig undan för att slicka sina sår, och lämnade efter sig det flammande likbålet efter sina stupade kamrater.

De överlevande orcherna tog sig tillbaka till Gundabad. Under ledning av sin nye kung Bolg började de bygga upp sin stad igen. Eftersom de hade lyckats gömma undan stora skatter och förökade sig snabbt, gick återhämtningen fortare än någon hade trott. Redan efter hundra år var Gundabads orcher åter en fruktad maktfaktor. Bolg smidde planer på att erövra hela nordlandet. När trollkarlen Gandalf dräpte Bolgs främsta vasall år 2941, och draken Smaug blev dräpt kort därefter, flockades orcherna under Bolgs fana, dels för att kräva hämnd och dels för att om möjligt lägga beslag på drakens guld. En väldig armé från alla bergsstammarna samlades i Gundabad, och med hjälp av de många tunnlarna under marken svepte de ned mot Smaugs gamla boning i Erebor, Ensamma Berget. Där hade alviska och dvärgiska trupper, och människor från Esgaroth samlats — inte för att slåss mot orcherna utan därför att de alla, var för sig, gjorde anspråk på Smaugs skatter. Bolg överraskade dem med sin övermäktiga armé, och var på väg att besegra dem när plötsligt de stora örnarna och Beorn oväntat anlände. Beorn, i björnskepnad, dräpte Bolg i envig. Utan ledare kollapsade orchernas stridsmoral, och Femhärarsslaget kostade dem tre fjärdedelar av sin styrka i norr.

Tack vare detta nederlag hade Gundabad ännu inte återvunnit sin forna styrka när Ringens Krig bröt ut år 3019. Dess styrkor spelade därför ingen större roll i kriget, och uträttade inget mer än att härja beorningarnas och skogsmännens områden, och gränserna till Thranduils rike i Mörkmården. Vid Saurons fall skingrades orcherna åter till sina gamla hålor i bergen.

I början av Fjärde Åldern vände maktbalansen i nordlandet äntligen till människornas, alvernas och dvärgarnas fördel. De började nu gemensamt utrota de sista resterna av de förr så mäktiga orcharméerna. Slutet på sex tusen år av krig och kamp låg inom räckhåll, men för modiga äventyrare som ville vara med, var ögonblicket rätt valt.

3 LANDET OCH DESS INVÅNARE

3.1 BERGET GUNDABAD

Gundabad är den nordligaste bergstoppen i Dimmiga Bergen (S. "Hithaeglir") och en av de högsta; den mellersta spiran är hela 3960 meter hög. Några mil österut börjar Ered Mithrin (S. "Grå Bergen"), en barriär mellan Forodwaiths tundra i norr och Rhovanion i söder. Gundabad behärskar således vägen mellan dessa båda bergskedjor, en lättforcerad passage som kallas Den Lóke. Förutom denna nord-sydliga landkorridor kontrollerar Gundabad östra änden av Angirith, en väg som skär genom norra Dimmiga Bergen västerut mot Angmardalen.

Det avundsvärda strategiska läge med vilket naturen har välsignat Gundabad förstärks ytterligare av två andra drag i terrängen. Sydöst om Gundabad, mellan Dimmiga Bergen och Ered Mithrin, ligger Gundalok-platån, ett högland som reser sig över Anduindalen i flera branta avsatser till ungefär 130 meters höjd. Bara på en handfull platser går stigar upp på platån från låglandet, och det är lätt att försvara platån vid angrepp nedifrån. Gundalokplatån är stenig och mindre bördig än dalgången, men den är inte ofruktbar och där finns gott om vatten. Tvärs över platån från Dimmiga Bergens östfasad, och kanske fem mil söder om Gundabad, löper ett av Anduins källflöden, floden Långkäll. Vid platåns kant kastar sig vattnet ned i dalen i en praktfull, skummande kaskad - ett av de vackraste naturscenerierna i Midgård.

Det andra draget i terrängen som bildar Gundabads naturliga försvarsverk är Oglorbglaciären, vilken skjuter fram österut från en utlöpare till Dimmiga Bergen som utgör Angmardalens norra gräns. Oglorbglaciären är nära tio mil lång och sträcker sig från mitten av bergskedjan till strax norr om Gundabad, där smältvattnet rinner ned i den kalla, bottenlösa Hyordsjön. Denna vidsträckta sjö, mellan 8 och 15 kilometer bred, gör Gundabad helt ointagligt norrifrån, och förser det dessutom med outsinliga mängder dricksvatten. Hyordsjöns vatten har en obehaglig metallisk bismak, men är helt ofarligt att dricka.

Med Hyordsjön som skydd i norr och Dimmiga Bergens modermassiv, som på sin östra sida förlorar i höjd så tvärt som 2400 meter på bara 8 kilometer, i väster, blir det bara möjligt att ta sig till Gundabad från söder och öster. Där höjer sig terrängen gradvis upp mot berget under åtskilliga kilometer och i ås på ås, varvade med skarpa bergskammar. Till sist, och efter en klättring genom alltmer kal, karg och oländig terräng, når man fram till själva Gundabad.

Berget självt syns på långt håll. Det består av grå och svart vulkanisk sten, mest granit och basalt. Dess mörka och dystra utseende förstärks av den totala avsaknaden av växtlighet: ingenting skyler de karga bergssidornas ojämna vinklar och branta stup, där ras och laviner tillhör ordningen för dagen. Det ligger dock inte mycket snö på topparna, trots deras höjd; det naturliga snötäcket smälter till största delen bort av hettan som stiger från orchernas underjordiska eldar.

Gundabad beskrivs oftast som ett enda berg, men i själva verket är det ett massiv med tre bergstoppar på samma fundament. Den mittersta toppen kallas Storspiran och är 3960 meter hög. De två andra kallas Krökta Spiran i öster (2762 meter), och Kluvna Spiran i väster (2533 meter). Dessa toppar är rester av den ursprungliga vulkanen, och ger berget dess märkvärdiga form. Krökta Spiran kröker sig mot sig själv och ser ut som något i stil med en tillknycklad trollkarlshatt. Kluvna Spiran är delad från toppen och ca 700 meter ned, som om en retad Vala hade utsatt den för ett mäktigt yxhugg. Tillsammans för dessa tre toppar, så egendomligt olika varandra, tankarna till en sjuk hjärnas verk, eller kanske snarare någonting som stigit ur den Mörke Fienden Morgoths vettlösa ondska.

3.2 KLIMAT

Inte ens de Vise kan säga om orchernas natur har formats av det bedrövliga klimatet i trakterna av Gundabad, eller om de helt enkelt valde att slå sig ner här därför att vädret är lika grymt, våldsamt och nyckfullt opålitligt som de själva. Här möts de varma luftströmmarna från Anduins dalar och de kalla vindarna från Forodwaith, och i mötet formas det tjocka molntäcke som konstant vilar över platsen. Kollisionen mellan varm och kall luft ger också upphov till åska och stormar. Det är långt ifrån ovanligt att blixten slår ned i Gundabads toppar, och det dundrande åskmullret gör sitt bästa för att dränka det ändlösa larmet från orchernas smedjor. Hårda vindar piskar topparnas branta sidor, och gör varje försök till bergsbestigning ytterst farligt—det har hänt att vindarna helt enkelt slitit loss klättrare från bergväggen och slungat ned dem mot en säker död.

Vintern är lång och bitter. Den varar nästan halva året, från månaden Hithui till Gwirith. Då täcks berg och åsar av djup snö, smutsad nära Gundabads toppar av röken från orchernas eldar, och det är omöjligt att ta sig fram utanför orchernas upptrampade spår. Våren och hösten är försvinnande korta, och på sommaren, vars behagliga värme annars borde välkomnas av landet, smälter de väldiga snömängderna och förvandlar området till ett lerigt träsk eftersom marken inte förmår absorbera all vätan. Oglorb-glaciären växer på vintern och drar sig tillbaka på sommaren, ett mäktigt sceneri som till och med väcker orchernas fruktan när ismassorna krossar klippor och bergssidor på sin väg.

3.3 FLORA

Det finns inte mycket att säga om växtligheten runt Gundabad, eftersom den är så gott som obefintlig. För länge sedan täcktes bergets nedre sluttningar, liksom de närliggande kullarna, av höga tallar, men under de många årtusenden som orcherna härskat här har allt land inom ett par dagsmarscher från fästet kalhuggits totalt. Förekomsten av träd står i direkt proportion till

avståndet från orchernas smältugnar. Själva berget är helt kalt; man kan inte längre ens gissa sig till var trädgränsen en gång gick. Den växtlighet som finns kvar är knapp och förtvinad — enstaka förtvinade dvärgträd och förkrympta tallar här och där, buskar fulla med vassa, hullingförsedda taggar, fläckar av grovt gräs, bleka mossor och lavar. Utan växtlighetens skyddande täcke eroderades det tunna jordlagret snart bort av regn och vindar. Bara de nakna, skrovliga klipporna blev kvar, och satte sin prägel på landskapet: sterilt, hårt och utan hopp om lindring.

Det finns bara en plats där växter fortfarande frodas, och det är konstigt nog djupt nere under berget, i det vidsträckta nätverk av grottor och tunnlar som ligger ännu längre ned än de orchiska smedjorna - en underlig, mörk värld av svampar, vilka utgör en av orchernas viktigaste födokällor. Dessa svampar har uppnått gigantisk storlek och bildar råkalla, underjordiska skogar, dunkelt upplysta av de fluorescerande arternas spöklika sken. Vissa svampar är inte ätliga. Det finns de som kan behandlas så att de blir lika hårda (och välsmakande) som furu. Andra är mer dödliga, och odlas av orcherna för att förse dem med de gifter de så gärna smetar in sina vapen med. Man skulle dock behöva anlita en mycket skicklig örtkännare för att ta reda på de olika sorternas användningsområden och riskfritt lotsa sig genom deras rike – för sådana hemliga kunskaper besitter bara det orchiska prästerskapet, och som deras makt till stor del grundar sig på hemligheter av det slaget, bevakar de dem mycket noggrant.

Nedan följer en beskrivning av de olika svampsorterna och deras egenskaper.

SVAMPAR I GUNDABAD

Här beskrivs ett antal av de svamparter, nyttiga, skadliga eller bara egendomliga, som växer i Gundabads grottor. De är indelade i sex kategorier: Ätliga, Giftiga, Fluorescerande, Hallucinogena, Träliknande och Diverse. Vid varje artbeskrivning ges en procentchans för sannolikheten att man skall hitta just denna art på någon av de platser där det växer svamp. Ett gifts nivå anger dess anfallsnivå på Motståndsslagstabellen (MST).

ÄTLIGA

Drakklo — flera rödaktiga, krökta armar, ca 20 cm långa, ovanpå en svart fot, ca 60 cm hög. Anses som en delikatess av orcherna, och är reserverad för de högre befälen. Chans: 15%

Purpurtrumpet — vasformad svamp med små platta fjäll ovanpå och inuti, rynkig yttersida. Höjd 75 cm, färg blekt purpurröd. Ännu en delikatess. Chans: 10%

Svart Jättesopp — Knoppliknande, konvex hatt, ca 90 cm i diameter, på en 180 cm hög stam. Färg svart. Smaklös men närande, standardingrediens i orchernas stuvningar. Chans: 60%

Snorskivling — Konvex eller platt hatt, 120 cm i diameter, fot 60 cm hög, brunaktig med grå lameller, slemmig yta. Ätlig men smakar inget vidare. Chans: 50%

Trollsmör — Oregelbunden, geléartad, gul massa med små halvklotformade "bölder" på ytan. Ca 40 cm i diameter, 15 cm hög. Blandas ofta i orchmaten för sin skarpa smak. Chans: 30%

Mjölkstinka — Liten mjölkvit hatt, ca 10 cm, med koncentriska ringar av fjäll. Foten är 35 cm hög och försedd med ring. (Nej, Gollum! Inte en sådan ring! Schas!) Frän, obehaglig lukt. Ätbar i små mängder, men svagt giftig om man sätter i sig för mycket under en och samma dag (2:a nivåns förlamande gift). Chans: 25%

EDD: GiftSTY 2T4. SMI och SMI-baserade färdigheter halveras under 1T6 timmar. Lyckas giftslaget blir man däremot bara blek och darrig. Kräks gör man i vilket fall som helst.

Skäggriska — Stor oformlig vit hattsvamp med nedhängande "skägg" runt foten. 90 cm hög, välsmakande och nyttig. Chans: 35%

Vargblodriska — Rödaktig rund klump, 30 cm hög, ur vilken utsöndras en svart kräm som smakar ungefär som blod. Mycket omtyckt bland Uruk-hai, och vanliga orcher av hög status. Chans: 25%

GIFTIGA

Häxpaj — Brunaktig hatt, 40 cm bred. Kort 15 cm fot, smakar som ätlig svamp men ger förgiftningssymptom (4:e nivåns förlamande gift) en timme efter ätandet. Chans: 25%

EDD: GiftSTY 1T4+8. Slå på den vanliga träfftabellen (E49), kolumn A, för att se vilken kroppsdel som i första hand drabbas. Om mage / bröstkorg: rollpersonen tar skada av giftet som vanligt; blir dessutom illamående och kallsvettas, vill helst sova; återställd efter 1T6 timmar. Om arm / ben: lemmen ifråga förlamas och är obrukbar under 12 timmar (tiden halveras om man klarar giftslaget). Om huvud: rollpersonen ligger som i koma i 12 timmar (tiden halveras om man klarar giftslaget).

Skallticka — Benvit 40 cm hatt, slät med svarta fläckar som påminner om en dödskalle. 60 cm fot med kjolliknande ring, rutten lukt, dödligt giftig (6:e nivåns dödande gift). Chans: 10%

EDD: Vanligt gift med STY 1T3+14.

Vit Dödare — 60 cm hög vit svamp med 30 cm hatt, spretig ring runt foten, brun strumpa. Farligt, förlamande gift (5:e nivån); giftet extraheras av orcherna och används ofta till att förgifta vapen.

EDD: GiftSTY 1T3+12. Effekt: offret förlamas i hela kroppen; han kan inte röra en muskel och nerverna är bedövade, men han kan både höra och otydligt se vad som händer omkring honom. Verkningstid 4T6 timmar. Klarar man giftslaget halveras tiden. Då skall man också slå ett svårt FYS-slag; klarar man även detta har man helt motstått giftet, förutom att man förlorar 1T2 KP (dras från totala).

Akrasopp — Mörkt orangefärgad hattsvamp med rester av gula slöjor. Hatten 10 cm bred, foten 15 cm hög, dödligt giftig (5:e nivån). Chans: 15%

EDD: Vanligt gift med STY 1T4+10.

Bittershagu — Blekgrön svamp med ytterst bitter smak och förlamande gift (9:e nivån), används ofta av Natthundarna på vapen. Hatt 15 cm bred, fot 30 cm hög. Chans: 10%

EDD: GiftSTY 1T3+16. Effekt: offret försjunker i djup koma. Verkningstid 2T6+12 timmar oavsett om

man klarar giftslaget eller ej. Efterverkning: matt och svag, darrar i hela kroppen, kräkningar; SMI och SMI-baserade färdigheter minskar till 1/4 av det normala. Efterverkningstid 2T6 timmar, vilket halveras om man klarar giftslaget.

Svekbägare — Svart, urnformad, hårig yttersida, mörkbrun innersida, 20 cm bred, ingen fot. Smaklös. Den farligaste av alla svamparna i Gundabad (8:e nivåns dödande gift). Chans: 5%

EDD: Gift med STY 1T4+15. Rollpersonen dör inom tio minuter i svåra plågor. Lyckas giftslaget överlever man, men faller i djup sömn under 1T6+6 timmar och är därefter mycket svag (INT, SMI och därtill hörande färdigheter halverade) under ytterligare 1T6+6 timmar. Giftet kan ha formen olja (som kan smetas på vapen) eller vätska, beroende på vad man blandar det med.

FLUORESCERANDE

Orchlykta — Orange till gul, 15-20 cm bred hatt, kort fot. Skarpa lameller som lyser med ett spökligt grönt sken. Svagt giftig (3:e nivåns förlamande gift). Chans: 60%

Lysvraka — Brun hatt, 8-15 cm, bruna lameller, stubbliknande, lyser med orange sken. Mosad till salva stoppar den blödning på 5 ronder. Används av orcherna till läkande salvor. Chans: 40%

EDD: Om salvan (på ett förband) appliceras på ett färskt, oförbundet sår har den samma effekt som ett lyckat Första hjälpen.

HALLUCINOGENA

Kackelmusseron — Svart med orange fläckar, 40 cm bred hatt, 60 cm hög fot med ring, bitter smak, orsakar okontrollerade skrattparoxysmer och dåraktigt beteende i 4-7 timmar efter förtäring. Chans: 20%

EDD: Fungerar som gift med STY 1T4+6. Mer än 10+1T10 minuter orkar man knappast skratta, men man börjar om igen så fort man kan. Annars är man bara allmänt lycklig och säger roliga saker till alla människor man möter under 1T3+4 timmar (tiden halveras om man klarar giftslaget). Efterverkningar: kraftig baksmälla och minnesluckor.

Dyngvräka — Brunaktig, 20 cm bred hatt, bruna lameller och gulbrun 30 cm hög fot. Svagt sinnesförändrande egenskaper vid förtäring (-15 på Iakttagelseförmåga i 24 timmar, men INT-bonusen ökar med 5). Chans: 25%

EDD: INT ökar med 1T4 poäng, men CL halveras för Finna dolda ting, Lyssna och Upptäcka fara. Kort sagt, man blir hemskt närsynt och hör illa. Vid långvarigt missbruk av en drog gjord på dyngvräka blir effekten permanent: offret ser snart inte längre än sina böcker. Verkningstid 4T6 timmar; efterverkningstid 24–verkningstiden. Efterverkning: djup sömn.

Ögonsvamp — Slemmig gråvit massa med flera hattar som markeras av ett rött, 2,5 cm brett "öga". Ger förmåga att se gömda och osynliga saker i 2 timmar. Chans: 10%.

EDD: Effekt som besvärjelserna MAGISK SYN och SANNSYN under 1T3 timmar.



SVAMPGROTTORNA

TRÄLIKNANDE

Stor Järnstam — Grå 2,5 m hög fot, 90 cm bred hatt, hård och gummiliknande konsistens, kan behandlas så att den blir lika hård som furu. Chans: 70%

Sorgslöja — blekt brun-vit, 1,5 m hög fot och 60 cm bred hatt, mycel hänger ned från hatten till marken, extremt hård, avger kryddig doft. Behandlas av orcherna för att användas vid tillverkning av sprittunnor. Chans: 50%.

DIVERSE

Torröta — En vanlig svamp som inte är unik för Gundabad men särskilt talrik där. Svampig massa upp till 60 cm diameter, ytan täckt av lättflygande brungula sporer. Vit, hårig kant, mustig doft, gråvita mycel sträcker sig upp till 3 m från huvudmassan. Chans: 30%

Gastfinger — svarta, tjocka, fingerliknande klumpar, 30 cm höga, påstås växa på gravar. Chans: 15%.

Slingerkvälja — en gulaktig massa täckt av klasar av svarta, druvliknande klumpar. Kan bli hur stor som helst eftersom en ny klase växer ut där en gammal huggits av, om det finns tillräckligt med näring. Endast eld kan ta kål på den. Chans: 10%

Gropstinka — 3-4 orangefärgade, svängda armar, 40 cm långa, som sticker ut från en 30 cm hög gemensam fot. Mycket äcklig doft som är svår att få bort om man kommit i kontakt med svampen. Orcherna gnuggar denna svamp mot sina slavars kläder för att göra dem lättare att spåra om de skulle rymma. Chans: 15%.

Bocktrumpet — svart, 90 cm lång hornformad svamp utan hatt, veckad och svängd, övre delen täckt av grönt slem som luktar förruttnelse. Orcherna äter denna svamp för att öka sin sexuella potens. Chans: 10%.

3.4 FAUNA

Det är överraskande att ett område med så liten växtlighet kan ha ett så rikt djurliv. De magra och vildsinta varelser som bor i Gundabads skugga har emellertid alla mutat in sin egen speciella nisch för att överleva i det karga landskapet.

Två arter av hovdjur dominerar djurlivet. De vilda bergsgetterna trivs med att klättra i den steniga terrängen. Med sin tjocka päls kan de överleva den strängaste vinter, och de spetsiga hornen gör dem till värdiga motståndare för alla rovdjur. De utgör en ståtlig anblick där de strövar på de branta bergssidorna. Bockar och honor vandrar i separata hjordar utom vid parningstiden som inträffar på senhösten eller förvintern. Orcherna jagar dem, och har även fångat några och gjort dem till husdjur. Till skillnad från getterna bor renarna (S. "Losrandir") inte permanent i bergen, men de vandrar ofta förbi på väg mellan Forodwaith och Anduins övre dalar, genom Den Lóke, beroende på årstiden och tillgången på föda. Därför kan man finna stora hjordar av dem vid Gundabad vid nästan varje tid på året.

Det dominerande rovdjuret i Gundabadområdet är nordens stora ulv. Ulven är en vildsint fasa, större, aggressivare och intelligentare än vanliga vargar. Det sägs att Morgoth avlade fram dem under Äldre Tiden för sina krig i norr, som riddjur åt orchkrigarna. Många används fortfarande till detta ändamål. Det finns ulvar som är belagda med förbannelser och faktiskt upplöses i intet när de dödas, men det gäller inte alla, vilket bevisas av de många ulvkranier man kan hitta utanför beorningarnas boplatser. Hannarna blir mellan 1,5 och 3,3 meter långa inklusive svansen, medan honorna är något mindre, fast lika argsinta. Både hannar och honor har mjuk, långhårig, tjock, grå päls. Ulvar har mycket god syn, hörsel och luktsinne. De är mycket uthålliga, och kan uppnå farter på nästan 50 km/tim när de förföljer ett byte.

Gundabads ulvar lever mest av storviltjakt, det vill säga renar, bergsgetter och enstaka vandrare. Deras små familjegrupper, bestående av en ledarhanne, några honor och yngre hannar, förenar sig ofta till större flockar på flera dussin för att anfalla hjordar av bytesdjur. I dessa flockar råder en strikt rangordning bland hannarna, där den största och aggressivaste leder. Deras jaktteknik avslöjar hur listiga de är. När så är möjligt föredrar de att lägga sig i bakhåll eller jaga in sitt byte på ett område med djup snö, hellre än att gå till frontalangrepp. Men om det behövs anfaller de öppet och är helt orädda. De försöker hela tiden att isolera enstaka, svaga djur från en hjord, genom att skrämma de djur som går längst ut vid hjordens kant. De samordnar sina angrepp med ett system av ylande signaler.

Ulvar förenar sig ofta med orcher på härjningståg eftersom de har upptäckt att det ökar deras chanser att döda. De låter sig ridas av lättare orcher. De är dock inte särskilt pålitliga, och den orch som ramlar av förvandlas snabbt till ett mål mat. Ulvar är orädda för människor och mycket effektiva mot kavalleri. Många är de ryttarformationer som upplösts av att en flock ulvar rusat in bland skräckslagna hästar och huggit dem i halsar och hälsenor — och ulvar är särskilt



EN SLING

dödliga när de förföljer flyende fiender.

Fastän ulvarna är fiender till alla andra levande varelser, tar de noga hand om sina egna ungar. De lever i parförhållanden som varar livet ut., och deras valpar förblir i familjegruppen under hela sin uppväxt som tar 2-3 år. Parningen sker på senvintern eller tidigt om våren, och ungarna föds på försommaren. En kull består av 4-14 valpar. Alla andra medlemmar av flocken tar vara på mamman och valparna och bär mat till deras boplats, som vanligen är en håla, ett klippsprång eller liknande. Ulvar är alltid aggressiva, men när det gäller att försvara ungarna är de värre än vanligt.

Det finns också en sällsynt ras av vita vargar (S. "Drauglos", pluralis "Drauglys"), som bor i närheten av Oglorb-glaciären. De vita vargarna är nästan osynliga mot snön, och extremt skickliga på att ta sig fram på hala underlag som is. Man vet inte så mycket om dem, ty få människor vågar sig in på deras område. Det påstås att de kan utandas moln av dödlig kyla att förlama sitt byte med.

Därmed har vi gått igenom alla de varelser som bor på jordytan. Men det återstår att säga något om dem som lever i Hyordsjöns vatten, och dem som håller till i grottorna under Gundabad.

Det är en källa till ständig förundran att det kan finnas så mycket fisk i Hyordsjön. Förutom den sötvattensfisk som lever nära ytan, bl a öring, stör och rovgiriga gäddor, får man ibland upp underliga varelser från de stora djupen — ögonlösa kräftdjur, självlysande ålar, och namnlösa fasor som verkar bestå enbart av käftar och sylvassa tänder. Det kan tänkas att Hyordsjön, som det påstås i gamla legender, faktiskt har en underjordisk förbindelse med resterna av Utumnos avgrund. En sak är i alla fall klar: en del av dess invånare kommer från andra platser än en vanlig insjö. Spekulationerna får mer näring av påstådda observa-

tioner av ett sjöodjur, liknande en kraken — eller kanske mer än ett — som vispat sjöns yta med sina enorma tentakler. Ingen har haft lust att undersöka saken närmare.

Ännu underligare är det underjordiska djurlivet i själva berget Gundabad. I dess labyrint av tunnlar har diverse besynnerliga varelser slagit sig ned. Mängder av stora, hungriga råttor har anpassat sig till ett liv bland orchernas sopor. I de underjordiska vattensamlingarna simmar stim av blinda, färglösa fiskar. Det tyder på en underjordisk förbindelse med Hyordsjön, får sådana fiskar kan ibland också fångas i den sjön.

Fladdermöss hemsöker grottorna och bor bland stalaktiterna i de få grottor som bildats av vatten och inte av lavaströmmar. På nätterna flyger de ut för att jaga. De allra flesta är små och ofarliga eftersom de bara äter insekter. Men det finns en sort som kan vara riktigt obehaglig att råka ut för: den stora vampyrfladdermusen.

Vampyrfladdermössen är kolsvarta, omkring 30 centimeter mellan vingspetsarna, och jagar i flockar som kan te sig som väldiga svarta moln mot himlen. De är tillräckligt intelligenta för att kunna tränas, och följer ibland orchernas härar. Som tack för att de skyddar orcherna mot solljuset får de tillgång till färskt blod från döda och sårade. Blod är deras huvudsakliga föda.

Åtminstone vissa av Gundabads underjordiska invånare härstammar från de stora djupen som omtalas i legenderna från Äldre Tiden. De har krupit upp via skrevor och sprickor som orcherna vidgat i sitt ständiga grävande. Somliga är reptiler, andra degenererade däggdjur, och ytterligare andra härstammar ur det kaos som fanns före Midgårds skapelse. Det fåtal lärda som vet något om dessa förhistoriska troglodyter brukar hålla tyst med sina kunskaper, för det lämpar sig inte för jordens varelser, inte ens för dem som befläckats av Morgoths ondska, att komma alltför nära urtidens fasor.

En av dessa urvarelser har emellertid blivit så välkänd bland orcherna att de givit den ett namn — slingen. En sling är ett mörkt, slemmigt, ormliknande väsen, mellan 1,5 och 4 meter långt, 60-120 cm i omkrets. Det är amfibiskt och simmar i vatten med hjälp av sin långa ormkropp, eller klättrar på grottväggarna med hjälp av sugkoppar på undersidan och två tentakler som är cirka en meter långa. Det egendomligaste med slingen är dess synorgan, ett enda stort öga som sitter på en stjälk och sticker ut från huvudet. Nedanför ögat finns en bred mun full av sylvassa tänder. En sling lever ensam och jagar på ettdera av två sätt: antingen ligger den stilla under vattenytan och väntar, med bara ögat synligt ovanför vattnet — eller också händer den i taket, redo att släppa sig ned på ett byte. I båda fallen lyckas den oftast döda sitt offer. Den slingrar kroppen runt bytet för att hindra det att fly, samtidigt som den stryper det med tentaklerna och biter det med tänderna som dryper av gift (SRR: 5:e nivån / EDD: STY 12). Orcherna hatar och fruktar slingarna, men har aldrig lyckats att helt utrota dem.

Förutom dessa relativt vanliga invånare i Gundabads djup kan äventyraren också råka ut för varelser av betydligt större format och kraft. Ovanför Dimmiga Bergen behärskar de stora örnarna luftrummet, och syns både över Gundabad och Anduins dalgång. De håller ett vakande öga på orchernas verksamhet, och andra folk med för den delen. Men det är sällan som örnarna kommer nära Gundabad — dels avskyr de stanken från orchernas eldstäder, dels är det riskabelt att komma inom skotthåll för tusentals orchiska bågskyttar.

Högt upp bland de berg som omger Oglorb-glaciären bor en grym och listig isdrake. Hans silvervita fjäll blänker som istappar i solen, med en blå skugga vid kanterna, precis som glaciären själv. Drakens namn är Gorlos (S. "Snö-skräck"), och han sover i en isgrotta, på och runt den stora hög av silver och diamanter som utgör hans skatt. Gorlos är en excentrisk drake, som inte intresserar sig för några andra skatter än sådana som glittrar likt snö och is. Trots detta har han samlat på sig en avsevärd hög med värdesaker (bland annat 80 000 ss, 30 diamanter värda 10-1000 gs/styck, en väldig silverskål med två handtag som bär Vidugavias märke, en ringbrynja av mithril, och ett bälte av silverlänkar prytt med pärlor och diamanter). Gorlos jagar på glaciären och i Hyordsjön. Han tycker särskilt mycket om att brottas med sjöodjuret.

I öster bland Ered Mithrin finns flera drakar. Liksom örnarna håller sig dessa varelser på hälsosamt avstånd från orchernas stad. Inte för att röken och eldarna bekymrar dem, men drakar är av naturen enstöringar, och Gundabads horder är så talrika att inte ens urtidens ormar är särskilt pigga på att utmana dem. Från Gundabads citadell kan man dock ofta se flammor av drakeld lysa upp Grå Bergens närmaste toppar, och ingen drake har något emot att dryga ut sin diet med små grupper av äventyrare.

3.5 ORCHER

För nordmännen i Anduindalen är de "vättar"; själva kallar de sig "uruk", alverna säger "yrch", och på allmänna umgängesspråket heter de orcher. Avlade i mörker och ondska är de allmänt hatade och fruktade i Midgård.

Det sägs att orcherna skapades av Morgoth under Äldre Tiden. Morgoth hade inte kraft att själv skapa något, men genom sin ondska förvred och fördärvade han alver som han fjättrat i de helvetiska hålorna under sin huvudstad i norr, Utumno. Det var karaktäristiskt för hans ondska att han valde att använda just det vackra alvfolket för att avla fram varelser som visade hans hån och trots mot allt gott och skönt i världen. Orcherna är skapade för att tjäna ondskan, men samtidigt hyser de djupt inom sig en avsky för sin skapare och sig själva, en avsky som driver dem att göra uppror mot sina herrar vid minsta tecken till svaghet hos dessa.

Ända sedan slutet av Första Åldern har orcherna dominerat området vid Gundabad och Dimmiga Bergens norra utlöpare. Få av deras grannar står på vänskaplig fot med dem. Trollen i området kan samarbeta med dem för onda syften eller tjäna som legosoldater i orchernas härar. Orcherna uppskattar dem för deras väldiga styrka, men hånar dem i hemlighet för deras fenomenala dumhet. Människor som lyder under Häxmästaren av Angmar kämpar tillsammans med

orcher när de måste, men det finns knappast någon vänskap ens mellan onda människor och orcher. Innan Häxmästaren upprättade sitt rike i norden utsattes bergsborna och Estarave ofta för grymma anfall och härjningar från orcherna mot deras isolerade byar och bosättningar. Även under Angmars herravälde samarbetar människor dåligt med orcher, och det blir gärna inbördes strider mellan de två folkslagen så fort ingen stark ledare är närvarande. Mellan orcherna och dvärgarna finns ett gammalt hat, och alverna är orchernas dödsfiender. När alver och orcher möts finns det ingen nåd från någondera sidan.

UTSEENDE, FÄRDIGHETER OCH SVAGHETER

Orcherna är uppdelade på två olika raser eller kast. De vanliga orcherna tillhör den ursprungliga stammen, och är de långt talrikaste. Bland dem lever en ras av större orcher, de fruktansvärda Uruk-hai, ättlingar till det elitsläkte som först avlades fram av Sauron i Mordor och så småningom kom att blanda sig med de äldre orchstammarnas ledande släkter i nordländerna. Numera parar sig Uruk-hai enbart inom sin egen grupp, och eftersom de blir både fysiskt och psykiskt starkare än vanliga orcher är de normalt ledare för deras stammar, eller livvakter åt orchernas herrar. Det är dock inte förrän efter Svarta Tornets återuppbyggande i slutet av Tredje Åldern som Uruk-hai börjar uppträda i större antal. Bland nordmännen kallas Uruk-hai ibland för "stororcher" eller bara orcher, medan de vanliga orcherna kallas "vättar" (det namn som Bilbo använder i sina dagböcker). Själva kallar Uruk-hai de vanliga orcherna för *snaga*, som betyder "slav".

Alla orcher har gulblek eller mörk, tjock, hårig hud, klor på fingrarna, fula platta ansikten, gula huggtänder, sneda ögon med röda pupiller och ovårdat svart hår. De är kortvuxna, satta och går lätt böjda med korta krokiga ben och långa armar som liknar apors. De är synnerligen uthålliga och kan arbeta i tre dagar utan att vila om så behövs. De är också mycket motståndskraftiga mot hetta och köld. Orcher kan arbeta i alla klimat, vilket kommer väl till pass eftersom de i regel bor på karga, ogästvänliga platser.

Vanliga orcher blir mellan 90-150 cm långa, och kan på avstånd förväxlas med dvärgar. De har överlägsen mörkersyn och ser lika bra i stjärnljus som andra gör i fullt dagsljus. Även i fullständigt mörker har de god förmåga att orientera sig. I solsken är deras syn däremot sämre, de blir svaga, yra och förvirrade. Vanliga orcher har bra luktsinne, och med rätt träning kan de spåra sitt byte efter lukten, nästan lika bra som en hund.

Uruk-hai blir mellan 150-180 cm långa, nästan som människor, och kraftigare byggda. De ser aningen mer mänskliga ut än sina mindre släktingar, fast på nära håll är det aldrig någon tvekan om deras art. Deras mörkersyn är god, men inte lika bra som de vanliga orchernas. Därför använder de oftare facklor och andra ljuskällor. Detta handikapp uppvägs dock mer än väl av att de inte alls påverkas negativt av solljus.

ATTITYDER OCH LIVSSTIL

En orchs liv kan bäst karaktäriseras som "hårt, brutalt och kort". Orcherna är till sin natur blodtörstiga, ohederliga och grymma. Deras nöjen består i att äta, slåss och tortera fångar. Annars är de sällan tillfreds, de misstror varandra — på goda grunder — och slåss ständigt inbördes. Det enda som håller dem i schack är ledare som är större, grymmare och starkare än de själva. Vänlighet och nåd tolkas alltid som tecken på svaghet, och utnyttjas hänsynslöst.

Fastän orcher avskyr arbete saknar de inte färdigheter. De kan gräva tunnlar och gruvor nästan lika bra som dvärgar, och när de har en viljestark härskare över sig kan de arbeta mycket hårt. De saknar sinne för skönhet, och deras hantverk är antingen intetsägande eller vedervärdigt fult — men alltid ändamålsenligt och effektivt. Nyttan är det viktigaste. Orchernas smeder är kända för sin uppfinningsrikedom när det gäller att tillverka vapen, krigsmaskiner och tortyrredskap. Men deras smide når aldrig upp till den kvalité man finner bland dvärgar och alver. Gundabad är känt som vapensmedja, och dess produkter anses som de bästa man kan få tag på bland alla orchstammar i norra Dimmiga Bergen. När Häxmästaren av Angmar behöver någon ny djävulsk maskin är det alltid smederna i Gundabad som får uppdraget.

Orcherna har gott läkkött och deras skickliga helare kan få även svårt skadade krigare på fötterna mycket snabbt. Men helarna bryr sig aldrig om smärta eller ärr — de senare anses tvärtom ärofulla.

SOCIAL STRUKTUR

Orchernas samhälle hålls samman av våld och fruktan. En större bosättning som inte står under den mörke herrens direkta kontroll är alltid en osäker samling av stamgrupper När det gäller en veritabel orchstad som Gundabad kan det finnas massor av små grupper och stammar inom det större samhället, ofta i fejd med varandra men hållna i schack av en stark ledares vilja.

Medan familjestrukturen i Gundabad liknar alla andra orchsamhällen, både tillåter och fordrar det stora antalet invånare en ovanligt hög grad av specialisering och organiserad uppfostran. Orcher fortplantar sig som andra däggdjur, men har inga äktenskapsliknande förbindelser. Det finns ingen ömhet mellan könen, bara drift. De honor som är i fruktsam ålder och vid god hälsa förvaras på avskilda platser i nästet och är enbart tillgängliga för de starkare hannarna. Främlingar tillåts aldrig se kvinnliga orcher. Några hålls i särskilda yngelproducerande "harem" för krigarna, andra är mäktiga orchherrars privata egendom. Genom att enbart de starkaste hannarna fortplantar sig lever endast deras arvsanlag vidare. Orcher kan yngla av sig fortare än något av de fria folken, och när en viljestark härskare driver på, flerdubblar de sin befolkning på mycket kort tid. Enda begränsningen är tillgången på föda. Är bara honorna oskadda kan en stam som mist de flesta av sina krigare återhämta sig på bara ett par, tre generationer. Men det går saktare om de inte har en stark härskares pådrivande vilja.

Unga orcher, som kallas "yngel", uppfostras gemensamt av de äldre honorna som inte längre är fruktsamma. Ett yngel känner aldrig sin moder personligen, och endast i undantagsfall vet det vem som är dess far. En sådan obalanserad uppfostran framhäver de maskiluna dragen — inriktning på aggressivitet, strid och tungt arbete — på bekostnad av alla eventuella rester



av kärlek eller ömhet. I "yngelkamrarna" lär sig de små orcherna snabbt att det bästa sättet att klara sig är genom att vara större, starkare och elakare än de andra. Manlig avkomma behandlas hela tiden bättre, och honorna värderas knappast högre än boskap. De svagaste av ynglen äts upp, för att åtminstone komma till någon nytta.

När en manlig snagaorch blir nio år gammal är han vuxen och placeras i en lurg, en enhet om 10-15 orcher som arbetar och slåss tillsammans. Där blir han normalt kvar resten av livet. De flesta sådana lurger har ingen speciell uppgift utan kan användas till jakt, gruvarbete, stöldräder eller krig. Har den unge orchen uppvisat någon speciell färdighet kan det emellertid hända att han placeras i en mer specialiserad lurg med särskild uppgift, t ex att spåra, smida vapen eller rustningar, härda stål, garva läder, slakta och stycka djur eller bränna orchiska drycker. Sådana lurger skickas inte ut i strid annat än om det blir helt nödvändigt, eftersom deras speciella kunskaper gör dem svåra att ersätta. Det högsta en vanlig orch kan hoppas att nå upp till är att bli ledare för sin lurg. De som är med i en hantverkslurg kan ibland nå lite längre och bli "Mästare" (Ss. "Durb-artha") inom sitt hantverk. Honorna indelas inte i rang på samma sätt som hannarna, eftersom de inte alls har några möjligheter att avancera socialt. När de blir vuxna placeras de i "yngleriet", eller som arbetare i kroppsligt mindre betungande uppgifter. Könsgränserna är mycket skarpa. Endast männen tillåts träna med vapen och arbeta utanför bostaden. Kvinnorna, eller honorna, sköter enbart inomhusgöromål som vävning, matlagning, svampodling och yngeluppfostran.

Bland Uruk-hai är uppfostran lite annorlunda eftersom dessa elitorcher förväntas härska över de andra. Urukernas yngel uppfostras kollektivt, men åtskilda från de vanliga orcherna (som de annars skulle ta kål på). De får lära sig att de är överlägsna och uppmuntras att efterlikna sina fäder i styrka och dristighet. När de blir vuxna placeras de mindre intelligenta i en hoerk, en orchherres livvakt, medan de klyftigare tränas till officerer, präster eller helare. De som härstammar från den kungliga familjen, "Skorgs Ätt", får ännu större förmåner. Var och en av dem vet att det är hans uppgift att härska, att om han är tillräckligt listig och stark kan han en dag bestiga Gundabads tron — tills någon starkare utmanar honom. Skorgs Ätt monopoliserar de högsta posterna i Gundabads administration, där var och en av dem vaktar och spanar efter en chans att gripa den högsta makten. Kvinnliga Uruk-hai har inte riktigt lika dåliga förutsättningar som sina medsystrar bland de vanliga orcherna. En kvinnlig Uruk kan åtnjuta en viss ställning som konkubin åt någon orchherre, och det händer att sådana honor utövar stort inflytande bakom kulisserna.

EKONOMI

För människor och dvärgar, som sätter värde på rikedom därför att det behövs för att driva handel, och för alver, som värderar dyrbara ting för deras egen skönhets skull, förefaller orchernas ekonomi helt kaotisk och obegriplig. Orcher arbetar inte för betalning, och inte heller för glädjen i att tillverka saker med sina händer och tankar, utan enbart i lydnad för sina herrar. De är av naturen slavar åt varandra eller starkare makter. Deras herrar ger dem bara den utrustning och föda som behövs för att de ska kunna fortsätta sitt trälande. Orcherna söker efter rikedomar mest för den prestige de ger. Skatter är ett tecken på ägarens makt och styrka, och orcherna har ungefär samma syn på saken som drakarna, som älskar att ligga och ruva på högar av guld i grym prakt. Den enskilde orchen måste själv försvara sina ägodelar mot andra orchers girighet, vare sig det är en vanlig soldat som äger några fattiga kopparmynt eller en mäktig Uruk som har kistor fulla. Den som inte kan försvara sin rikedom blir snabbt av med den. Orcherna strävar ständigt efter att röva till sig sådana skatter som kan öka deras status. (En Urukkapten rövar inte kopparmynt från en fattig soldat, eftersom vinsten inte är värd ansträngningen.)

Eftersom orcherna inte får betalt för sitt arbete utan mest är som slavar, gör de bara så mycket arbete att de undviker bestraffning. Deras hantverkare framställer stundom fina saker, som då vanligen "skänks" till någon högre uppsatt orch för att vinna dennes gunst och beskydd från andra orchers girighet. Orcher lägger ned stor energi på att skydda sina rikedomar, eftersom de vet att stölder tillhör vardagen. Men de försöker aldrig hemlighålla hur mycket de äger utan skryter tvärtom med sin rikedom.

I Gundabad står rikedom och välstånd i direkt proportion till rang. Alla pengar orcherna har är stulna från andra folk, och stöldgods fördelas efter rang. Herrarna och ledarna tar lejonparten, och de vanliga orcherna får det som blir över. Varje orch har rätt till en minimiranson av mat, kläder och (för hannar) vapen och rustningar, men allt varierar med orchens status. Andra tjänster, t ex läkekonst, fördelas efter det behov ledarna anser att staden har. Orcher kan använda sina

pengar till att muta andra orcher för att få större ransoner eller köpa sig nöjen. Dessa består för de vanliga orcherna mestadels av sprit. De betydligt större rikedomar som Uruk-hai samlar på sig ger tillgång till mer avancerade nöjen — bättre sprit, finare kläder, tilldragande honor, örtdroger och magiska vapen, för att nämna några exempel. Men de flesta av de verkligt fina saker Uruk-hai äger har de rövat från människorna. Fredlig handel mellan orcher och andra folkslag är sällsynt, men eftersom Gundabad har förbindelser med Angmar och Estarave får de ändå tag på en stor mängd olika varor. Elfenben från Umbar, sällsynta gifter från österlandet och exotiska vapen från människorna är bara några exempel.

Slaveriet är en omistlig del av Gundabads ekonomi. Där finns alltid tusentals slavar, mest människor, en del dvärgar och kanske även några hober, som arbetar i berget. De används till de farligaste och otrevligaste arbetena, t ex gruvarbete på platser där det finns risk för gasexplosioner eller ras, och att mocka ut avskräde. Några utför arbeten som orcherna inte klarar själva eller inte vill lära sig. Slavarna fyller också en viktig social funktion — tack vare dem har även den lägste bland orcherna någon han kan hota, slå och förtrycka. Slavarnas liv är eländigt. Mat får de nätt och jämnt så mycket att de håller sig vid liv och orkar arbeta, och de går klädda i trasor. När en slav inte längre är arbetsför, t ex efter en olycka, gallras han brutalt bort — på ett sätt man ogärna föreställer sig; människokött är nämligen en orchisk delikatess.

SPRÅK

Det finns inget gemensamt orchiskt språk, utan ett stort antal dialekter som är så olika varandra att den som talar en inte förstår de andra. Alla språken är fulla av hesa, hårda läten, har svag grammatisk systematik och innehåller många obscena ord. För att samtala mellan de olika stammarna använder orcherna en förvrängd form av väströna. Orcherna i Gundabad, liksom många andra bland Dimmiga Bergen, har kommit att övergå allt mer till denna form av väströna, så att den praktiskt taget är deras enda fungerande språk. Det innehåller många lånord från orchiska språk, och även från Svarta Språket. Var och en som talar väströna kan förstå det mesta av vad de säger. Det är bara urukhai som talar Svarta Språket i någorlunda ren form. Orcherna har inget eget alfabet; präster och helare använder sig av en grovt förvanskad variant av cirth, medan orchen i gemen som bäst har lärt sig känna igen de viktigaste av dessa tecken, som kallas "orchrunor". De använder sällan eller aldrig pennor utan ristar tecknen i sten eller trä — eller lik...

RELIGION

Det enda man kan säga att orcherna håller för heligt är makt, och de följer de ledare som konkret utövar sådan på dem. I Gundabad finns en fruktansvärd Saurons tjänare i form av Skorgs vålnad; det fåtal som känner till kryptan och kan utnyttja dess hemlighet, krafter de förutsätter härrör från Skorg, dyrkar honom nästan som en gud. Sålunda kommer det sig att det i Gundabad finns ett välorganiserat, uråldrigt och fruktat prästerskap, vilket det åligger att pröva den blivande kungens lämplighet, förrätta ritualer för att påminna massan om Skorgs makt, samt sköta stammens skriftliga bokföring. Orchernas präster väljs utan undantag från Uruk-hai. Ritualerna, eller orgierna, består av olycksbådande mässande från prästernas sida, människooffer och flammande eldar. De hålls alltid nattetid och helst under åskväder, vilka kan bidra med spektakulära och skräckinjagande effekter att skrämma menigheten med. De vanliga orcherna begriper sig inte på vålnader som de aldrig har sett, men de fruktar den makt prästerna bevisligen äger. I den mån de invigdas dyrkan av den högst påtaglige, men ändå övernaturlige Skorg kan kallas för en religion, måste man ändå alltid komma ihåg att dess enda syfte är att gagna prästerskapet, som ännu ett medel att dominera och kontrollera; några svar på livsfrågorna ger den inte, men sådana frågor har orcherna heller aldrig ställt.

LIVSLÄNGD OCH DÖD

Orcher kan bli minst ett par hundra år gamla om de klarar sig. Mycket få uppnår dock hög ålder. De flesta dödas i strid före femtio års ålder, eller mördas av andra orcher, eller omkommer i gruvolyckor. De som undkommer dessa risker kan drabbas av sjukdomar, trots sin medfödda stryktålighet. Deras smutsiga livsstil befrämjar knappast god hälsa. En orch som börjar bli ålderssvag har också oddsen emot sig.

Orcherna är rädda för döden, för de vet de ingenting om vad som väntar dem på andra sidan. De flesta vanliga orcher som dör i Gundabad dumpas utan ceremonier i övergivna gruvschakt eller grottrum, vilka sedan täpps igen. (Ibland, när det är brist på föda, hamnar de i den gemensamma stuvningen.) Uruk-hai, särskilt sådana av hög rang, begravs med något större hedersbetygelser i särskilt förberedda kryptor. Detta har inget med respekt för de döda att göra, utan är bara ett sätt att ytterligare understryka klasskillnaderna. Orcherna bryr sig inte om dem som faller i strid, eftersom de inte tycker det finns någon anledning att riskera livet för någon som ändå är död.

3.6 TROLL

Näst efter orcherna är trollen det talrikaste folkslaget i Gundabadområdet. Representanter för alla de olika varianterna lurar här. Stentroll strövar omkring bland Grå och Dimmiga Bergens utlöpare, och klipptroll och bergstroll bebor de högre regionerna. Under bergen, och särskilt under Gundabad där några har ingått förbund med orcherna, bor grottrollen, de gräsligaste av sin art. Slutligen finns det också snötroll vid Oglorbglaciären och ute på Forodwaiths tundra.

De vise tror att Morgoth avlade fram de första trollen (S. "Tereg", singular "torog") under de Svarta Åren, som ett slags hån mot enterna. Kanske han använde jättar och korsade dem med några andra varelser, man vet inte vilka. Han gav dessa varelser stenens väsen: starka, hårda, uthålliga men dumma. Trollen är mycket storväxta, 270-330 cm långa, med tjocka kroppar och lemmar och ett mycket hårt hudpansar av överlappande fjäll. De flesta är grönaktigt grå till färgen, men de sällsynta snötrollen är helt vita. Trollens blod är svart. De är oerhört starka, och i strid går de bärsärkagång med sådan vildsinthet att de skrämmer både fienderna och sina egna bundsförvanter. De är fullständigt orädda

och slåss med klumpiga vapen som stenklubbor, eller enbart med sina klor och tänder. De ger sig aldrig utan slåss tills de segrar eller dör. Liksom de vanliga orcherna ser de mycket bra på natten, och särskilt grottrollen har god förmåga att hitta även i absolut mörker. Alla troll fruktar solljuset, eftersom det förvandlar dem till sten. Vid sidan av denna akilleshäl är dumheten deras största svaghet. De blir ofta lurade av sina fiender och skamlöst utnyttjade av sina allierade. Till all lycka för andra folk är trollen inte särskilt talrika, eftersom det är ont om honor. För det mesta möter man troll ensamma eller i små jaktgrupper.

3.7 NORDMÄNNEN

Av alla människornas folkgrupper är det oftast de nordmän som kallas Estarave man träffar på i Gundabads närhet. Här finns inte utrymme för en fullständig beskrivning av deras kultur, men eftersom det är sannolikt att resande till Gundabad kommer att möta Estaravi ska vi ge en kort sammanfattning. Ända sedan Andra Åldern har Estaravi bebott området vid Anduins övre del, nedanför Gundalok-platån, som är gränsen mellan deras land och orchernas.

Estarave är ett herdefolk som bor i ensliga gårdar och klanboplatser. En sådan boplats utgörs av några hus omgivna av en palissad eller andrabefästningar, och bebos av medlemmar av en enda släkt. De har bara en riktig stad, huvudstaden som ligger nära mötet mellan Långkäll och Gråflod. Estaravi är ljushylta, har mörkt eller rött hår, blå eller gröna ögon, och är relativt långa. De försörjer sig huvudsakligen på jordbruk och boskapsskötsel.

Närheten till Gundabad har tvingat dem att bli krigiska. Före Angmars uppstigande var de det främsta målet för orchernas plundringståg. Numera har detta hot minskat, eftersom Häxmästaren värderar Estaravi både som producenter av olika varor och som soldater. De är skickliga bågskyttar och har en del hyggligt kavalleri, fast de flesta slåss till fots med svärd eller yxa.

Av alla Angmars undersåtar är Estaravi de som



sämst finner sig i Häxmästarens tyranni. De är av tradition ett fritt och oberoende folk. De vågar inte öppet trotsa Häxmästaren, eftersom han förmodligen skulle skicka orcherna mot dem vid första tecken till uppror. Därför betalar de tribut och skickar trupper. Men i hemlighet finns det några bland dem som hjälper Angmars fiender. Äventyrare som är på väg för att utmana Gundabads faror, eller som flyr från dem, kan finna en tillflyktsort vid någon av Estaraves boplatser. Men man måste minnas att Häxmästaren har många tjänare i området, även människor vars hjärtan fördärvats av mörkret. Att stanna för länge hos Estarave är inte tillrådligt.

4 POLITIK OCH MAKT

4.1 FOLKMÄNGD

I Gundabad finns det vid mitten av Tredje Åldern (ca år 1600) ungefär 12 600 orcher, vilket gör berget till den i särklass största enskilda orchbosättningen i norden. Det är fem gånger fler än i Vätteport, den största boplatsen i Dimmiga Bergen. Det finns fler orcher här än det finns människor i de stora städerna Fornost Erain och Dol Amroth.

Av dessa är majoriteten vanliga orcher, 5800 vuxna krigare och 3700 vuxna honor, samt 2500 yngel av båda könen. De stora Uruk-hai är bara 600 stycken, varav 290 vuxna krigare, 185 vuxna honor och 125 yngel.

Förutom orcherna bor också en del andra "gäster" i Gundabad. Där finns 20 grottroll som tagit värvning som legosoldater. Ungefär 500 vargar finns i omgivningen och samarbetar också. Andra orchiska husdjur är oräkneliga vampyrfladdermöss och 3000 argsinta getter som betar på Gundalok-platån. I gångarna underberget finns cirka 1500 slavar, mest människor. Det är både beorningar, nordmän, skogsmän och en del dúnedain som tagits till fånga i Häxmästarens krig. Enstaka människor från österlandet, som tjänat i Angmars arméer men dömts till slaveri för olydnad, desertering eller andra brott. Där finns också ett mindre antal dvärgar, fångade vid orchernas plundringståg i Dimmiga eller Grå Bergen, när den växande orchmakten slukat vissa dvärgbosättningar. Några har tillhört patruller från Khazad-Dûm. Enstaka hober från bosättningar vid Ljusa Slätterna kan påträffas bland slavarna, fast hober är svåra att hålla fångna. Alver som tas tillfånga lever inte länge.

4.2 POLITIK

Det sägs att orcherna har tio tusen regler men ingen lag. Det är makt — inte traditioner eller samtycke — som håller samman orchernas samhälle. Makt är manifestationen av personlig styrka, multiplicerat med antalet underordnade som en orch lyckas kuva och imponera. Livet är reglerat i minsta detalj, men allt kan ändras på några minuter när en ledare byts ut.

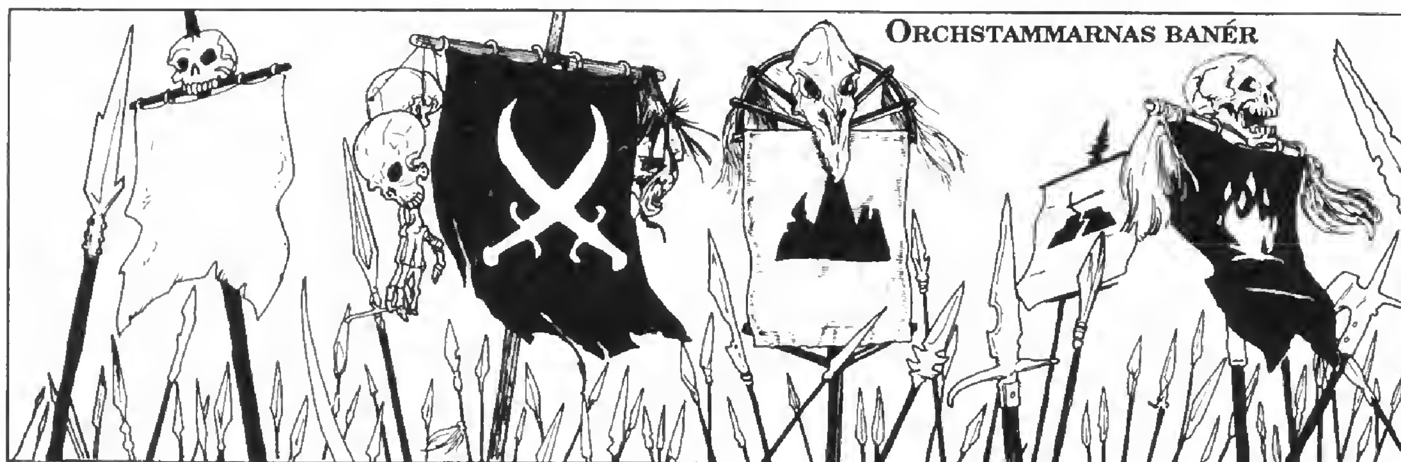
I ett sådant klimat är det inte förvånande att all politik kretsar runt Gundabads herre, allhärskaren (Ss. "Ashdurbûk"). Hans nycker och önskningar kan betyda liv eller död, upphöjelse eller förintelse för alla hans tusentals krälande slavar. Denne orchernas kung kallar sig "Nordens Herre" och rör sig i tre maktsfärer: dels som kung över Gundabad, dels som hövding för alla de konfedererade stammarna i Dimmiga och Grå Bergen, dels som vicekung och underordnad allierad åt Häxmästaren av Angmar. Alla tre områdena behöver beskrivas separat.

4.2.1 CITADELLETS HIERARKI

Den verkliga makten i Gundabad är förstås koncentrerad till Uruk-hai, och särskilt till Skorgs Ätt, de cirka tre dussin manliga stororcher som kan göra det troligt att de härstammar från grundaren av Gundabad. De utgör ett slags barbariskt "kungahus". Orchernas okontrollerade parningsseder gör att Skorgs Ätt ständigt fylls på med nya yngel, men att vara en tänkbar tronföljare i Gundabad är förmodligen det farligaste liv en orch kan leva. Teoretiskt sett ärvs tronen, men oftast finns det många söner och en hel del bröder och andra släktingar som anser att just de har störst rätt att ärva kungamakten. Varje tronskifte föregås av en våg av lönnmord, förräderier och slagsmål där den starkaste och elakaste segrar. Till sist har en arvinge korats och tilldelas av prästerna överhöghetens symboler, vigda åt mörkret — Ghrazîmbaneret, en blodröd vimpel med tre svarta berg, fäst vid en järnskodd stav som pryds av kraniet från en mörkerbest; Ishjälmen, en diamantprydd hjälmkrona av mithril; samt den stora kroksabeln Thrakurghash (Ss. "Eldbringaren). Trots alla yttre attribut kan en orchisk härskare aldrig känna sig säker. Han måste ständigt vara på sin vakt mot gift, knivhugg i ryggen, och kungliga släktingar som kan spela på någon svaghet hos härskaren för att samla egna anhängare och utmana kungen på duell till döds.

Lyckligtvis saknar orchkonungen inte medel för att hindra oförsiktiga fiender och skydda sin makt. Palatsrummen i Storspiran bevakas dag och natt av en hel hoerk av Uruk-hai, anförda av en ledare som väljs för sin lojalitet. Orchkungen håller sig också med en kår av spioner, Natthundarna (Ss. "Burzsnûtu"). Deras uppgift är att avslöja alla eventuella fiender till regimen. Skulle en kuppmakare samla många anhängare kan man skicka ut trollen mot dem. Orchkungen utnyttjar också gärna magiskt kunniga halvorcher och andra ondsinta trollkarlar, för att avslöja och förgöra sina motståndare.

Trots detta pyr det ständigt av missnöje och ränker bland kungens hejdukar. De två högst rankade bland dessa är Krigsherrarna, som alltid väljd bland Skorgs ätt. De anför egna regementen av Gundabads arméer, och var och en av dem har sitt eget palats i bergets båda mindre spiror. Tillsammans är deras följen lika stora som orchkungens, men eftersom de båda på grund av sin ställning är naturliga konkurrenter om tronföljden kan de sällan enas om att gemensamt störta kungen. Blir det maktkamp är det ofta kaptenen över Drakporten, den främsta ingången till Gundabad, som avgör utgången genom att skicka in sina trupper i ett avgörande ögonblick. Inte heller får de ondskefulla intriger som vävs av Mörkrets Överstepräst, uruk-överhuvudet över det orchiska prästerskapet, glömmas ostraffat. Han har inga trupper, men känner till formler, gifter, och stamhemligheter som gör honom till en farlig motståndare. Hans stöd är oumbärligt för en framgångsrik kupp. Man bör inte heller glömma den makt som utövas av de orchiska hantverksgillena. Hantverkarna är de minst krigiska av orcherna, och deras gillen är förmodligen den mest positiva kraften i berget. Men de är mycket svartsjuka när det gäller deras privilegier, och utan medverkan från dem kallnar smedjorna och Gundabads makt blir till intet.



Vid sidan av de nattligt smygande Spejarna och hantverkarna räknas de vanliga orcherna knappast in i maktstrukturen. De har inget att säga till om och manipuleras, misshandlas och avfärdas av sina herrar så som dessa behagar. Vem som vinner i den ständiga maktkampen betyder egentligen mycket lite för deras usla underlydande, vars enda rätt är att slåss, arbeta och dö för sina herrar. Det föraktfulla ord som Uruk-hai använder om dem — snaga — säger allt: den vanlige orchen föds, lever och dör som slav.

4.2.2 ORCHSTAMMAR I BERGEN

Orcherna i Dimmiga Bergen — liksom de som krälar i Grå Bergen, Angmars berg och högländerna i östra Eriador — är uppdelade i nio stamförbund, som omfattar sammanlagt trettio stammar. Alla dessa lyder i någon mening under Ashdurbuk i Gundabad. Fruktan för Gundabads horder, och ytterst för Häxmästaren, driver dem alla in under bergets makt. Alla stammar lämnar årligen tribut av sina inkomster till orchkungen — pälsverk, hudar, malm och stöldgods. När orchkungen kallar till härmönstring sänder alla stammarna trupper för att kämpa i Häxmästarens krig.

Men kungens kontroll över stammarna minskar med avståndet till Gundabad till deras boplats. Trots deras officiella lydnadsförhållande och tributskyldighet är det somliga av de större och rikare stammarna — t ex de som bor vid Höga Passet och på berget Gram — som är nästan självständiga och bedriver sitt eget politiska spel. Häxmästaren tolererar detta eftersom det hjälper honom att hålla Gundabad under kontroll. Orchkungen måste använda en del av sin militära styrka för att vidmakthålla respekten för hans makt, och tack vare risken för uppror från de kringboende stammarna har han svårare att göra uppror mot Angmar, om han skulle önska det. Strider mellan orcher är mycket vanligt, fast man numera sällan ser de äldre tidernas öppna och fördärvliga stamkrig.

De områden orcherna kontrollerar är vida kringspridda. En tredjedel av de orcher som lyder under Ashdurbûk bor i västra Angmar, utmed gränsen mot Arthedain. Hälften av bergens orcher bor uppe i Dimmiga Bergen med dess städer, hålor och tunnlar. Återstoden är skingrade öster om Gundabad i Grå Bergen. Teoretiskt sett kan orchkungen samla uppemot 35000 krigare, men i praktiken får han aldrig ihop mer än halva den styrkan. Att hålla samman större mängder grälsjuka, intrigerande och hatiska orcher till något som liknar en armé i mer än en vecka är ytterst svårt. De 6000 orchiska krigare som lyder direkt under kungen består av fyra stammar, som utgör en konfederation under namnet Gundabads Härskara. Stamenheterna, som ungefär motsvarar huvudindelningen av Gundabads stående styrka, är följande.

HUVORGHA

Dessa är Gundabads ursprungliga innevånare, överlevande från tiden för flykten från Angband under Skorgs befäl. Denna stam är stolta över att ha de djärvaste krigarna i berget, och de flesta Uruk-hai. Vakterna vid Drakporten och citadellets gränspatruller (som har de bästa möjligheterna till plundring) kommer från Huvorgha. Deras flagga är svart med korslagda röda kroksablar.

BURZATH

När de stora malmfyndigheterna påträffades under Gundabad uppstod ett stort behov av gruvarbetare, och Burzath kom att bli den stam som stod för de flesta tunnelgrävarna och byggnadsarbetarna i den orchiska huvudstaden — med eller mot sin vilja. I strid står de under befäl av Kluvna Spirans krigsherre, och är stabilare än Huvorgha fast inte lika vildsinta. De är mest användbara vid belägringar och som arriärgarde. Deras flagga föreställer en hacka och en kluven sten i svart mot röd bakgrund.

KRACH-UL

Den tredje av stammarna i Gundabads Härskara heter Krach-ul och är känd för sin skicklighet vid bergets smältugnar och smidesstäd. De andra stammarna kallar dem nedlåtande för "brända skinnen", men Krach-ul har tagit detta öknamn som en hederstitel. I strid står de under befäl av Krökta Spirans krigsherre, och är ökända för sin grymma och sadistiska behandling av fiender och krigsfångar. Deras flagga är svart med röda eldsflammor.

ILGUZ

Den sista av stammarna i Gundabads Härskara tycks vid en snabb anblick vara den minst krigiska, rena motsatsen till de vildsinta Huvorgha. De är långsamma i anfall och slåss bara så mycket de måste, men Ilguz har visat sitt värde på andra områden. De är listiga och hemlighetsfulla. Bland dem finner man de bästa spårarna och de skickligaste hantverkarna. De står under orchkungens personliga befäl. I strid är Ilguz de bästa spejarna och bågskyttarna. De går först tills det blir

dags för närstrid och man släpper fram de mer aggressiva stammarna. Deras röda flagga föreställer en svart orm slingrad runt en människogestalt.

Dessa fyra stammar är ungefär lika stora till antalet, med Burzath som den största och Ilguz den minsta. Stammarna i Gundabads Härskara är direkta vasaller under Orchkungen, till skillnad från de övriga stammarna, som är tributskyldiga undersåtar. De fyra stammarna i Härskaran bor alla i huvudstaden eller i själva citadellet.

De fyra stammarnas baner är bland deras högst värderade ägodelar. Det enda som har högre symbolvärde är kungens regalier och Ghrazîmbaneret som representerar hela stamförbundet. Baneren skyddas med alla medel, och att mista ett baner till fienden vore detsamma som långvarig vanheder för hela stammen. Orcherna gör vad som helst för att få tillbaka ett stulet baner.

4.2.3 GUNDABAD OCH ANGMAR

Färhållandet mellan Häxmästaren och Bergets härskare är aldrig öppet fientligt, men alltid spänt. Nazgûlen vill reducera orchernas rike till en lätthanterlig vasallstat under Angmar, medan orchkungen söker nå större stjälvständighet och status. Båda går försiktigt fram i detta politiska spel, där insatserna är mycket höga. Det är viktigt för båda att fortsätta alliansen. Orchernas områden är de folkrikaste under Angmars herravälde. Så länge Gundabad lyder honom vet Häxmästaren att han har tillräckligt med manskap och vapen för alla sina krig mot Arthedain. Gundabad å sin sida behöver mat från Estaraves länder som lyder under Ringvålnaden.

Därför är orchkungarna noga med att skicka de trupper och förråd som Angmar kräver, för att inte råka i onåd. Nazgûlen å sin sida lämnar inga tvivel hos de mindre orchstammarna om att han stöder Gundabads överhöghet och dess rätt till tribut. På det sättet stöder berget och Angmar varandra. Häxmästaren tolererar för det mesta att enstaka avlägsna orchstammar gör uppror mot Gundabad, så länge det inte stör hans egna planer. Orcherna från Gundabad står under befäl av sina egna officerare när de tjänstgör i Angmars armé. De får sina order direkt av Häxmästaren och behöver inte lyda under människor eller troll.

Häxmästaren och Ashdurbûk håller formella ambassader vid varandras hov, och även vissa av Angmars underlydande folk, särskilt Estarave, skickar delegationer till orchkungens hov. Vid sidan av dess officiella representanter bevakar man varandra med ett nät av spioner. Både orchiskan och Svarta Språket har samma ord för "förtroende" som för "dårskap", och ingen av de inblandade anser sig vara någon dåre.

4.3 MILITÄRA STYRKOR

För orcherna, en ras som finns till enbart för strid och erövringar, är krig bara den yttre manifestationen av deras våldsinriktade samhällssystem. Orchernas samhälle är hela tiden organiserat för krig. Varje vuxen manlig orch är en krigare eller tjänstgör i någon funktion inom armén. Den grundläggande sociala enheten, en "lurg", är en grupp om 10-15 vanliga orcher under befäl av en Drartul (Ss. "Sergeant"). Denna enhet är både ett arbetslag och en militär formation. Tack vare denna organisation kan en hel stam ställas upp till strid på några få timmar. Större "kompanier" av orchkrigare, som kallas "zhari", består av tio lurger. De står under befäl av en Uruk-officer, en Gothai (Ss. "Högmästare"), och kan operera självständigt i strid. Vid sidan av dessa ordinära trupper finns också ett elitgarde som kallas "hoerk", vars uppgift är att skydda arméns befälhavare. En hoerk består enbart av Uruk-hai och troll. Denna styrka hålls alltid i reserv till det avgörande ögonblicket i slaget.



Bergsorchernas favoritvapen är kroksabeln, smidd av järn eller stål (stålvapen reserveras för Uruk-hai), bredbladiga tunga spjut och liknande pålvapen, hammare och stridsklubbor, och kortbågar av horn. Uruk-hai använder också handyxor och andra människovapen, och föredrar långbågar av idegran framför kortbågar eftersom de är långa nog att dra nytta av detta kraftigare vapen. Vapnen är ofta insmorda med någon form av gift (10% chans för vanliga orcher, 30% för Uruk-hai). Giftet är för det mesta förlamande eller irriterande, inte dödligt — det vore ju tråkigt om man råkade rispa sig själv eller någon i den egna hären med ett dödande medel.

Rustningarna består oftast av hårt läder förstärkt med järn. Ledarna bland de vanliga orcherna och alla Uruk-hai bär hela rustningar av grov ringbrynja. Det förekommer till och med att högre orchiska härskare använder plåtrustningar. Eftersom orchernas rustningar är byggda för deras korta, kraftiga bröstkorg och långa armar, passar de dåligt för andra raser och ger sämre rörelseförmåga om man försöker bära dem. Alla soldater har hjälmar av järn eller järnförstärkt läder. Sköldarna är mestadels av låg kvalitet, av läder eller träplankor som fästs ihop med järnband. En del Uruk-officerare har sköldar av järn.

Orchernas stridstaktik är helt inriktad på att anfalla, och deras befälhavare är betydligt sämre på försvarsstrid än på attack. Få av deras fiender kan mäta sig med dem vad gäller truppernas storlek, och detta drar orcherna nytta av vid sina anfall. När de avancerar skyddas de av en förtrupp av vargryttare som härjar och försöker skapa kaos i motståndarnas uppställningar. Sedan sätter orcherna in en serie angrepp mot flera punkter i fiendens led samtidigt, där våg efter våg av trupper kastas fram, medan andra går runt motståndarnas flanker. Eftersom de vanliga orcherna är känsliga för solljus föredrar de att slåss på natten, på molniga dagar eller när de skyddas av de väldiga moln av fladdermöss som ofta följer dem. Befälhavaren håller sig bakom hären, övervakar striden och väntar till rätt ögonblick innan han sätter sin hoerk i aktion. Detta beror inte på bristande mod, utan på uppfattningen att det är bättre att låta de mindre värdefulla undersåtarna ta större delen av förlusterna och nöta

ned fienden, innan man riskerar sina elittrupper. En generals uppgift är att övervaka hela striden, vilket är omöjligt om han befinner sig i spetsen för armén. Många av människornas härförare har anmärkt på hur effektiv orchernas taktik är — under förutsättning att man har horder av soldater som man hänsynslöst kan offra.

Orchernas största svaghet i strid är deras stridsmoral. I början är de alltid ivriga och aggressiva. De rycker fram utan hänsyn till egna förluster. Men råkar de ut för oväntade motgångar och motanfall, förlorar de lätt modet. En annan svaghet är att det är svårt att hålla samman orchiska arméer under längre manövrer. De är beroende av plundring och röveri för att skaffa mat, och efter några veckor eller ett par månader bryter organisationen samman. De skingras i plundrande skaror som går sin egen väg. Endast en synnerligen fokuserad och stark vilja i ledningen kan hålla ordning på dem, och det endast med mycket sträng disciplin.

Gundabads Härskara har en ovanligt väl genomtänkt och organiserad stridsordning, vilket beror på att orcherna i berget är mer välorganiserade än de flesta andra orcher. Här nedan följer en fullständig genomgång av uppställningen. Emellertid träffar man bara på hela Gundabads Härskara i själva citadellet. När orcherna drar ut i krig finns inte mer än en tredjedel av Härskaran med, eftersom stora delar av den måste lämnas kvar för att skydda skatterna, kvinnorna och slavarna — och för att avla nya orcher om armén skulle råka ut för en katastrof.

URHOTH HUVORGHA

Huvorghas stam-armé står under befäl av Drakportens befälhavare och består av 1300 vanliga orcher och 15 Uruk-befäl. Varje soldat hör till en av 100 lurger, som är grupperade i 10 zhari, som var och en leds av en Uruk. Varje lurg har en spårare, dvs en vanlig orch som inte är soldat utan spanare och spårhund. Två av stammens zhari består av vargryttare. Alla orcher i stammens styrka är beväpnade med kroksabel. Somliga har också spjut eller kortbåge som sekundära vapen. De fem Uruk-hai som inte för befäl över någon zhari utgör ledarens personliga stab. Urhoth Huvorgha utgör traditionellt spetsen och centrum i Härskarans stridsformation — en hedersplats. Bakom dem följer Ashdurbûk och hans hoerk.

URHOTH BURZATH

Urhoth Burzath står under befäl av Kluvna Spirans krigsherre och är Gundabads största stamstyrka. Den består av 1500 vanliga orcher (120 lurger i 12 zhari) och 18 Uruk-hai-officerare Bara en zhari består av vargryttare. Många i den här stammen föredrar stridshammare och andra krossvapen framför kroksabeln. Bågar är också sällsyntare än hos övriga enheter. Ledaren har en stab på sex Uruk-hai. I stridsordningen tågar Urhoth Burzath traditionellt på högra flanken.

URHOTH KRACH-UL

Denna urhoth står under befäl av Krökta Spirans krigsherre. Den består av 1400 vanliga orcher (110 lurger i 11 zhari) och 17 Uruk-hai-officerare. En av dessa zhari består av vargryttare. Urhoth Krach-ul använder en stor blandning av olika orchiska vapen. Deras vapen och rustningar brukar också vara av bättre kvalitet än övriga enheters. De sex Uruker som inte för befäl över en zhari tjänstgör som krigsherrens personliga stab. Urhoth Krach-ul går traditionellt på Härskarans vänstra flank.

URHOTH ILGUZ

Den minsta av stamtrupperna består bara av 1000 vanliga orcher (80 lurger i 8 zhari) och 13 Uruk-hai-officerare. Den har ingen egen överbefälhavare utan står under orchkungens direkta befäl. Den innehåller inga vargryttare. Det sägs att Urhoth Ilguz har de bästa spårarna i armén. Ilguz föredrar missilvapen, och åtminstone hälften av dem använder kortbåge. De fem Uruker som inte har befäl över någon zhari fungerar som Azhdurbûkens stab. I stridsordningen är det Ilguz uppgift att skydda resten av armén och skjuta ett regn av pilar över dem mot fienden. De utför också manövrer på flankerna.

Varje urhoth bär sin stams banér som standar, och orcherna i varje urhoth bär banérets symbol på sina hjälmar för att man ska kunna skilja dem åt.

KUNGENS HOERK

Kaptenen över Kungens hoerk för befälet över 100 Uruk-hai, beväpnade med kroksabel och långbåge. Deras vapen och rustningar (ringbrynjor) är de bästa Gundabad kan framställa, och de är en verklig elittrupp som ofta har avgjort viktiga strider. Kungens hoerk deltog i stormningen av Väderklint och utplånandet av Dúnedains armé i Cardolan. Senare i Tredje Åldern motstod de hårda angrepp från Thorin Ekensköld och dvärgarna från Järnbergen, men tvingades vika inför Beorn i Femhärarsslaget. De har alla svurit att skydda Azhdurbûk och är en av orchernas mest lojala styrkor — vilket beror på att de åtnjuter stora privilegier och vet vilka straff som drabbar förrädare och fega svikare. På sina hjälmar bär de Gundabads Härskaras symbol, det tredelade berget.

LÄGRE HOERK

Krigsherrarna över Kluvna och Krökta spirorna har varsin mindre hoerk om 30 Uruk-hai som sina livvakter. Dessa truppers storlek hålls avsiktligt nere av Azhdurbûken, som inte vill riskera att de blir ett hot mot hans egen säkerhet. Beväpningen är densamma som hos kungens hoerk, och på hjälmarna bär de symbolen för den urhoth som deras herre leder.

NATTHUNDARNA

Denna enhet består av 190 vanliga orcher, alla speciellt tränade som spårhundar och tjuvar, och står under Spionmästarens befäl. De anses mycket värdefulla och används aldrig till reguljär strid. Deras uppgift är att rekognoscera, spana, ordna bakhåll, infiltrera fiendens läger och mörda motståndarnas ledare. Natthundarna är också informatörer inom Gundabads Härskara och avslöjar förrädare och upprorsmän för härskaren. Deras utrustning är likadan som vanliga spårares — kroksabel, kortbåge, dolk, läderrustning, mörk kappa, mjuka läderstövlar. Deras kännetecken är ett silveremblem som föreställer Gundabads tre toppar. Se upp — deras vapen är alltid förgiftade!

TROLLVAKTEN

Kungens trollvaktstyrka består av 20 grottroll under sin hövding. På grund av trollens känslighet för solljus används de sällan utanför Gundabad, men inne i berget fruktas de av både vanliga orcher och Uruk-hai. Trollen behöver inga rustningar, bara sköldar. De bär stora stridsklubbor av järn och kastyxor av sten. Trollen respekterar inga andra orchiska befälhavare än kungen själv.

BELÄGRINGSTÅGET

Gundabads ovanligaste styrka är dess belägringståg, berömt i hela Angmar och fruktat av dúnedain i Eriador. När Häxmästaren ska börja ett större krig kallar han alltid samman Belägringståget. Det består av 360 vanliga orcher, lika många från var och en av de fyra stamkonfederationerna, och fem Uruk-hai-officerare. Medlemmarna från de olika stammarna har var sin uppgift. Huvorghas krigare är starka och stridsdugliga. De vaktar tåget och sköter murbräckorna. Burzath bygger skyddsvärn, gräver diken och tunnlar under fiendens murar. Krach-ul bygger belägringstorn och maskiner — katapulter, ballistor och liknande. Ilguz skjuter med de olika missilvapnen. En Uruk-hai-officer som valts ut på grund av sin intelligens och begåvning för ingenjörskonst, för befäl över varje stamstyrka. Den femte Uruk-hai-soldaten är Belägringsmästare och chef för hela tåget.

Belägringståget har tillgång till ett utomordentligt förråd av orchiska krigsmaskiner, byggda i Gundabads smedjor. Maskinerna lagras och fraktas i delar, på vagnar eller slädar vars dragdjur kommer från Häxmästaren eller Estaravi. Behövs det, drar orcherna själva fordonen. När man kommer fram till en fientlig befästning tar det bara en dag för de vältränade besättningarna att sätta ihop maskinerna. Inom en vecka brukar man kunna ställa till med ett ordentligt hot mot alla utom de allra kraftigaste befästningar. Orcherna gräver tunnlar som underminerar murarna, samtidigt som man bombarderar dem med sten. Tunnlarna kan sedan sprängas med eld. Man krossar portarna med murbräckor, och slungar flammande klot av tjärdränkt halm mot byggnader av trä. Man släpper in smittbärande djur i belägrade fort för att sprida pest. Får orcherna tag på fångar brukar man skära sönder dem i lagom stora bitar och kasta in dem över murarna för att demoralisera fienden. Ibland kastas fångarna in hela, med hjälp av en stor kastmaskin.

Belägringstågets största framgång hittills är erövringen av dúnedains ointagliga fäste på Väderklint, 3Å 1409. Efter denna seger återvände belägringståget till Gundabad och undgick på så sätt Häxmästarens nederlag mot Arthedain. Ännu idag bär belägringståget Väderklints befälhavares kranium högst upp på sin fanstång, ovanför baneret med det svarta kluvna tornet på röd botten. Kungen av Arthedain skulle sätta stort värde på denna klenod, om den kunde återerövras.

HELARE OCH PRÄSTER

En grupp bestående av 40 helare och 15 av Mörkrets präster står redo att när som helst tjäna Gundabads Härskara. De deltar inte i striderna, utan förblir bakom stridslinjerna eller inspärrade i citadellets trygghet. Allvarligt sårade Uruk-hai släpas till sjuktälten eller forslas på kärror tillbaka till berget av mindre allvarligt sårade kamrater. Helarna och prästerna utsätts aldrig för faror. Fem helare betjänar varje Urhoth, och återstoden står till orchkungens förfogande. Mörkrets präster är underordnade Gundabads Överstepräst, och lämnar endast sällan sitt tillhåll.

4.4 HANTVERKSGILLEN

Den största respekten bland de vanliga orcherna åtnjuter de som tillhör något av Gundabads nio hantverksgillen (Ss. "Nazg-artha", sing. "Nazg-arth"), och särskilt de som är hantverksmästare (Ss. "Durb-artha"). Gillena övar och utbildar de orcher som sysslar med särskilda hantverk och inte bara är grovarbetare och krigare. Trots att medlemmarna i Nazg-artha, (Ss. "Artha-hai") tillhör Gundabads Härskara och är tränade i strid, skickas de inte ut i krig annat än bland de sista reserverna. Om de är borta upphör snart all tillverkning och allt byggande.

Nazg-artha är en unik organisation i Gundabad — få andra orchnästen har tillräckligt stor befolkning eller tillräckligt bra organisation för att medge sådana gillen med bestämda uppgifter. Ordet "nazg" i deras namn, avsett att beteckna en sluten krets medlemmar, betyder ordagrant "ring" — en påminnelse om Saurons ring, det främsta av alla onda hantverk.

Alla hantverksgillena står under smidesmästarens överinseende, men i praktiken är de relativt självständiga. Detta är det enda området i Gundabad där de vanliga orcherna inte ständigt måste krypa för kungens och Uruk-hais befallningar. Följande gillen finns:

Ong-krimparal (Ss. "Järnbindare") Gillet ansvarar för alla sorters metallsmide utom vapen och rustningar. Ong-krimparal är ett av de största gillena, och de flesta medlemmarna kommer från Krach-ul.

Hûrghashlu (Ss. "Eldmakare") Detta gille sysslar med att utvinna metall ur malm. Det domineras av Krach-ul.

Khangaral (Ss. "Pansarmakare") Av alla hantverk är rustningssmidet det som tar längst tid att lära sig. Därför är medlemmarna i Voraklu de svåraste att ersätta och de sista man riskerar i strid. De åtnjuter den högsta statusen av alla hantverkare. De flesta sysslar med att göra hjälmar, metallförstärkt läderpansar och ringbrynjor. Ett fåtal mästare gör plåtpansar och arbetar med stål eller mithril. Gillets medlemmar är nästan uteslutande Krach-ul.

Voraklu (Ss. "Vapenmakare") Detta gille innefattar vapensmeder, bågmakare och alla andra orcher som kan tillverka vapen. De arbetar med stål eller mithril när sådant finns att få. De flesta Voraklu är från Krach-ul, men några kommer från Huvorgha och Ilguz (som har de flesta bågmakarna). Gillet tillämpar en drastisk metod för att se till att allt är av högsta kvalité. Varje smed sätter sitt märke på de vapen han tillverkar. Om vapnet går sönder i strid blir han piskad, och om vapenfelet ledde till innehavarens död, avrättas smeden.

Brusszal (Ss. "Bryggare") Bryggargillet är ansvarigt för att framställa sprit, och är mycket uppskattat. De flesta medlemmarna kommer från Ilguz och

några från Huvorgha. De producerar huvusakligen stora mängder billig sprit, så kallad skakk, till de vanliga orcherna, men även mindre mängder av mer speciella brygder för de kräsna Uruk-hai: ogg, goki och den illa beryktade tongkûn. Orchisk sprit är en av de få varor som kan användas för lönsamt handelsutbyte med grannfolken. En tunna tongkûn inbringar 30 guldstycken på marknaden i österlänningarnas stad Riavod vid Rhûns strand.

Fakhtchal (Ss. "Slaktare") Slaktarnas uppgift är att ta hand om boskap och jaktbyte, bereda kött och hudar. De flesta slaktarna kommer från Huvorgha. Till skillnad från andra orcher tycker slaktarna om sitt arbete och brister till och med ut i sång under särskilt lyckade slakter. En av de särskilt uppskattade arbetsuppgifterna är att stycka och laga till sårade eller döda slavar för Uruk-hais måltider.

Mukhardar (Ss. "Stenformare") Detta är Gundabads stenhuggare, ett gille som främst består av folk från Burzath. Det är det största gillet eftersom det finns stort behov av deras kunskaper i den underjordiska staden.

Tûzantû-vob (Ss. "De förutseende") Detta gille sysslar med ingenjörskonst och arkitektur. Medlemmarna är mestadels från Ilguz och Burzath. I detta det minsta av de nio gillena finns mer intellekt än i hela den övriga befolkningen. Bland dem finns några av Midgårds främsta experter på att konstruera labyrinter.

Iak-thrakal (Ss. "Smärtbringare") Bland orcherna anses tortyr vara en skön konst. Medlemmarna i Iak-thrakal är mestadels från Ilguz, vars listighet är användbar när det gäller att pressa information ur fångar eller straffa dem som ådragit sig orchkungens missnöje.

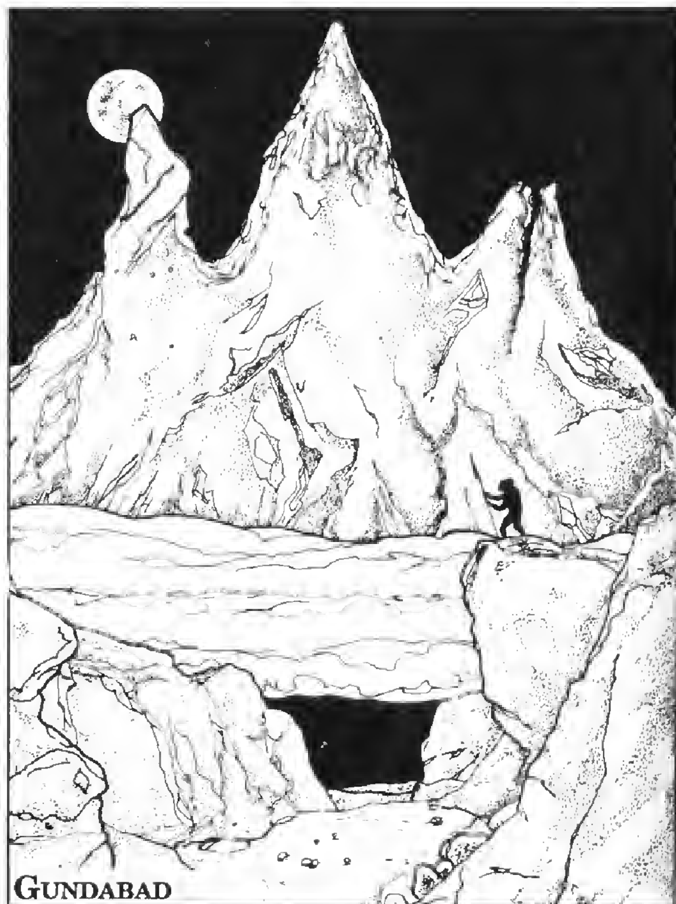
5 ÖVERSIKT ÖVER BERGET GUNDABAD

Under Gundabad ligger en underjordisk värld av nästan ofattbar storlek och komplexitet, något av det främsta — eller värsta, om man så vill — som orcherna har lyckats åstadkomma. Endast de som är hemmastadda i de oändliga salarna i Khazad-dûm, eller i hålorna under Barad-dûr, kan verkligen förstå orchbergets omfattning. Gundabad innehåller flera klart avskilda, men sammanbundna områden, som vart och ett är så stort att det skulle ta veckor att utforska.

Vissa egenskaper är gemensamma för hela komplexet. Man bör inte förväxla denna underjordiska stad med andra orchiska hålor, som t ex Vätteport, som byggdes i och runt ett antal kalkstensgrottor. De ursprungliga grottorna i Gundabad är vulkaniska och har uppstått genom lavaströmmar och gasfickor när berget var en vulkan. Därför är de torra, och har inga droppstensformationer eller andra naturliga konstverk av det slag som brukar pryda grottor som uppstått genom vattnets nötning. I Gundabad finns ingen sådan skönhet, bara mörka, dystra bergssalar med kala väggar, här och där avbrutna av de orchiska fabrikernas imponerande storlek och brutala majestät.

Under de fyra och ett halvt tusen år som gått sedan orcherna först gjorde anspråk på berget, har deras skickliga och outtröttliga gruvarbetare förenat grottorna med tunnlar, utvidgat och format passager, hallar, trappor, schakt, bostäder och verkstäder. Gundabad utvecklas ständigt. Här pågår alltid byggnadsarbeten och reparationer någonstans.

Orchernas byggnadsstil kännetecknas av låga gångar, svåra för alla som inte är lika korta som dvärgar att ta sig fram i om de inte vill gå ständigt framåtböjda på ett synnerligen obekvämt sätt. Uruk-hai har dock inga problem; de springer i hopkrupen ställning, en färdighet som de tillägnat sig genom många års träning och som sedan inte sinkar dem det minsta. De slingrande korridorerna delar sig ständigt, och korsas och vänder helt om i rakt motsatt riktning på ett sätt som är mycket förvirrande för främlingar, om de inte kan tyda de hemliga symboler som orcherna har huggit in i väggarna. Dessa symboler ser mest ut som en grupp slumpvis ditsatta gropar och streck, men för dem som känner till hemligheten är de lätta att läsa och talar om


GUNDABAD

vart tunnlarna leder. Om man vill kan man se orchernas labyrinter som lysande illustrationer av sina skapares irrande, illvilliga hjärnor, där de i Gundabad är de förnämsta i sitt slag; i vilket fall som helst är de avsiktligt förvirrande, som ett skydd mot inkräktare. Rörliga väggar, återvändsgränder och tunnlar som ser exakt likadana ut får garanterat alla invasionsstyrkor att fullständigt tappa orienteringen, och spioner och förrymda slavar som förirrar sig in i labyrinterna dör ofta där av svält eller förtvivlan. Tack vare labyrinterna är det praktiskt taget omöjligt att ta orcherna med överraskning. Skulle fiender tränga in kan man snabbt stänga till den sektion där de befinner sig, medan man samlar sig för ett motangrepp.

I allmänhet är salarna och tunnlarna i Gundabad välgjorda, och ras är sällsynta. Orchernas stenarbete ser grovt och slarvigt ut, särskilt i jämförelse med allt det fulländade och underbart förskönade man finner hos stenhuggarkonst och arkitektur i dvärgarnas städer. Men skenet bedrar. Frånsett bristen på skönhet — ett ord som i vilket fall som helst inte finns i orchernas språk — är orchernas stenarbeten gedigna, stabila, och beundransvärt väl lämpade för sina grymma, funktionella syften.

Det fanns från början inget vatten i Gundabad, en allvarlig nackdel när många skulle bo där, och särskilt i händelse av belägring. För att avhjälpa detta byggde orcherna ett omfattande system med pumpar och kanaler för att leda vatten till Gundabad från den närbelägna Hyord-sjön. Resultatet kallas "våtvägarna", ett nätverk av pumpstationer, kanaler och vattenreservoarer som leder vatten under berget både för avlopp och dricksvatten. Många av passagerna i våtvägarna är bara halvfyllda och man kan färdas på dem med smala båtar. Orcherna har flera rostiga pråmar av plåt som används för tunga transporter. Med hjälp av slussar kan båtarna flyttas mellan olika nivåer i berget. En av de kusligaste scener man kan föreställa sig i Gundabad är ett möte med en av dessa fallfärdiga farkoster, upplyst av en enda lanterna i fören och framförd av orcher som stakar sig fram genom de eljest kolsvarta gångarna. Till både inkräktares och orchers förskräckelse är dock våtvägarna ständigt hemsökta av sling; åtskilliga är de pråmlotsar som har blivit strypta där utan föregående varning. Våtvägarna rinner så småningom ut i en stor, konstgjord sjö under berget, där orcherna odlar de blinda fiskar som för dem är en delikatess.

Här nedan följer en beskrivning av de viktigaste områdena i Gundabad. Mer detaljerade beskrivningar av de olika områdena finns i avsnitt 7.0.

SPIRORNA

Det finns tre spiror, var och en inhyst i en av bergets tre toppar — den Stora, den Kluvna och den Krökta. Från några få klippskrevor har orcherna utvidgat utrymmena i spirorna till verkliga palats. I väldiga, ekande hallar finns här stadens viktigaste platser och Urukhais bostäder. Tunnlarna här har större takhöjd, och rummen är större än i hålorna nedanför, eftersom utrymmena här är anpassade efter de storväxta Urukerna. Vatten från Hyordsjön finns tillgängligt, men de farbara kanalerna når inte så här högt upp. Man kommer hit från stadens lägre delar via trappor och slingrande gångar som är flera kilometer långa och tar timmar att gå. Här uppe råder ett svagt skymningsljus, från enstaka facklor, lyktor och ljusschakt i väggarna. Uruk-hai tål solljus bättre än de vanliga orcherna och ser inte lika bra som de i mörker. Därför föredrar de denna miljö, som är en befriande skillnad mot det totala mörkret på lägre nivåer.

Storspiran, som har fyra våningar, innehåller kungens palats, det främsta av Mörkrets Tempel, logement för kungens hoerk och trollvakten, samt flera därtill hörande utrymmen, bland annat kungliga skattkammaren. Kluvna och Krökta spirorna har vardera två våningar, med bostäder för Krigsherrarna, andra orcher av hög rang och även några av de sällsynta halvorcherna. Våningarna i spirorna är förbundna med såväl trappor och tunnlar som glidbanor och gapande öppna schakt.

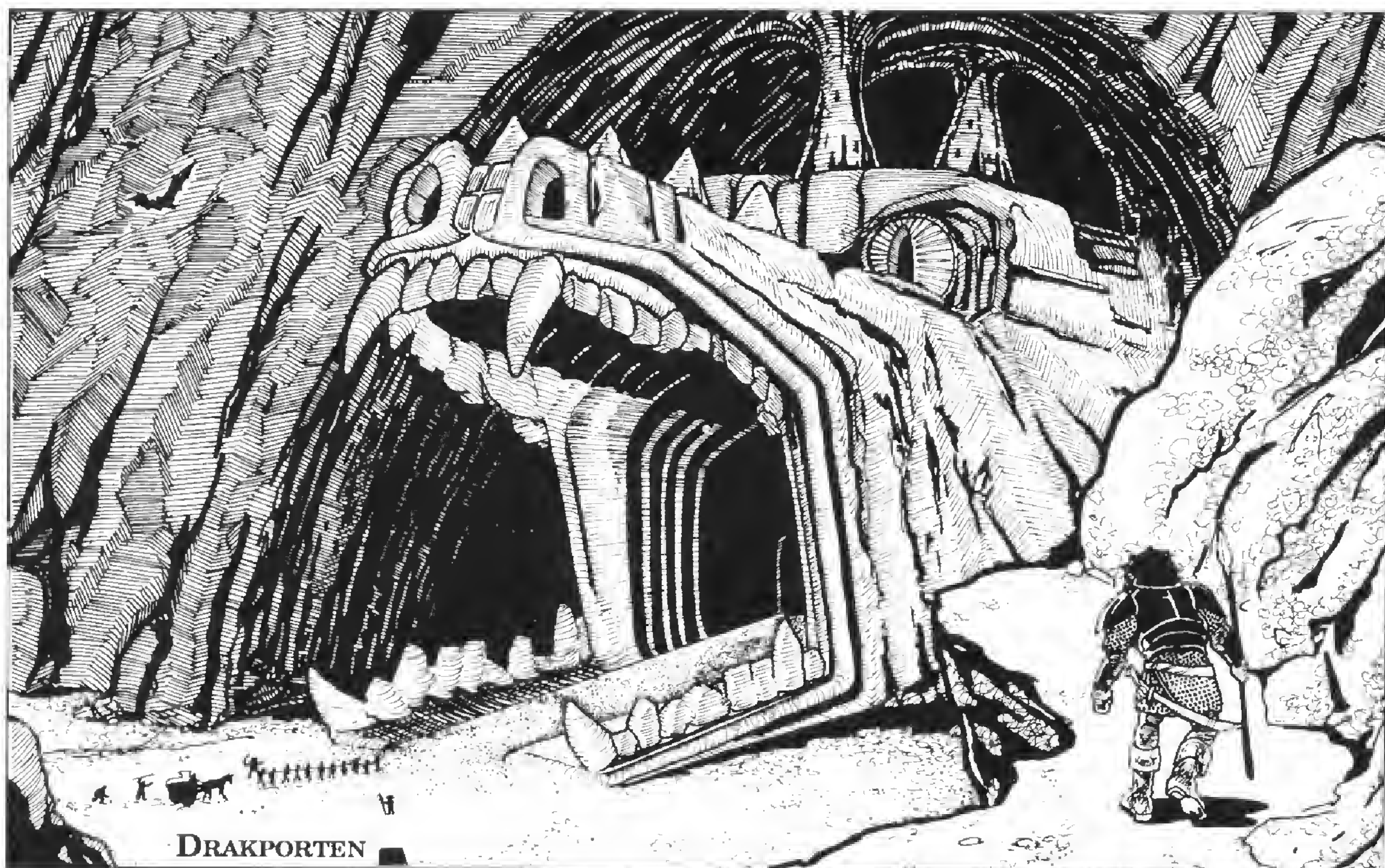
DRAKPORTEN

Fastän det finns många dolda ingångar till Gundabad och förbindelser därifrån med hemliga tunnlar som löper mellan Gundabad och Dimmiga Bergen, Ered Mithrin och Angmar, finns det bara en port som obestridligen kan kallas för huvudingång. Det är Drakporten, belägen på bergets södra sida. Genom den porten tågar arméerna ut, och plundrare och tributskyldiga går in. Porten är uthuggen ur klippan, i form av ett gigantiskt drakhuvud, genom vars gap man kommer in i berget. I drakhuvudets svalg finns tre portar av stål efter varandra, och runt omkring ingången är bergssidorna fulla av försvarsanläggningar, skyttegångar och luckor där man kan hälla ned kokande olja. Innanför porten ligger en omfattande labyrint och ett helt komplex av kaserner, förråd och andra utrymmen, som gör det svårt att se vilken väg som leder in mot bergets hjärta. Drakporten bevakas ständigt av nästan en fjärdedel av Gundabads Härskara. Porten är väl känd och skulle bli den första brännpunkten vid ett större angrepp; det finns ingen annan ingång som lika snabbt skulle kunna ge stora invasionsstyrkor tillträde till bergets centrum.

HÅLORNA

De flesta av bergets arbetare, krigare, honor, yngel och slavar bor i de enorma utrymmena i Undre Staden, även känd (utan större entusiasm bland slavarna) som Gundabads Hålor. Detta kvalmiga, mörka helvete ligger i bergets fundament, dit man kommer genom en bred tunnel från Drakporten. Här nere finns fyra våningar eller "djup", fyllda av trånga passager, lurglogement, harem, yngelkammare, vidsträckta fabriksgrottor, förrådsrum och orchernas variant av krogar. Varje djup är flera kilometer i diameter, och står i förbindelse med de andra via sluttande tunnlar, glidbanor och schakt, och allra främst genom våtvägarna, som slingrar sig fram genom alla nivåer i Hålorna. In i våtvägarna tar man sig med lätthet från någon av de många tilläggsplatserna för orchernas pråmar. Åtskilliga små sidoportar, på utsidan kamouflerade som en del av berget, förser Hålorna med flyktvägar till världen utanför såväl som möjligheter att förstulet ta sig in, för dem som känner till var de finns och hur de öppnas.

Var och en av de fyra stammarna har, vad boendet


DRAKPORTEN

beträffar, anvisats till ett av de fyra djupen. Huvorgha bebor det Första och översta djupet(fastän många av dess medlemmar är stationerade vid Drakporten). Ilguz håller till på Andra djupet, Krach-ul på Tredje och Burzath på det Fjärde och lägsta djupet. Av Hålornas grottor skall särskilt nämnas orchernas väldiga smältverk, smedjor och rustkammare på Tredje djupet, en plats fylld av kväljande rök, brännande hetta och ständigt oväsen. På andra djupet finns den stora arenan, som används både till militär träning och till de ökända Gundabadspelen, en tävling där man hetsar djur, monster och fångar mot varandra i kamp på liv och död.

SVAMPGROTTORNA

Djupt under Hålorna breder en serie grottor ut sig, bevattnade genom orchernas system av våtvägar och näst intill igenväxta av de jättelika svamparnas råkalla, illaluktande skogar. Dessa svampar odlas och skördas av orchernas honor och slavar, medan avverkade områden utgör stallar för tamboskap och getter. Mitt i komplexet av svampgrottor finns en väldig grottsal med en sjö som får sitt vatten från Hyord. I det mörka vattnet med dess blinda fiskar speglas de missformade svampar som växer längs sjöns tysta stränder, för många av grottorna är svagt upplysta av fluorescerande svampar som växer på väggarna och i taket och avger ett spöklikt grönaktigt eller orange ljus. Svampgrottorna är så vidsträckta att delar av dem kan lämnas öde i åratal, och är därför ett utmärkt gömställe för förrymda slavar och misslyckade äventyrare. Naturligtvis kvarstår då problemet med att ta sig ut igen, eftersom det inte finns några gångar som förbinder svampgrottorna med världen utanför.

GRUVORNA

Ännu djupare än svampgrottorna sträcker sig gruvorna, där tusentals orcher hackat och grävt i hundratals år för att finna ådror med järn, koppar och tenn. Gångarna dit ned är branta, på vissa ställen lodräta schakt. Många områden binds samman genom ett primitivt system med metallskenor längs vilka malmvagnar kan dras, och som halas upp till Staden Under medelst ett system av vinschar, drivna med slavkraft. På en del ställen är gruvorna så djupa att de har brutit igenom till de fruktade Nedre Djupen, dit till och med orcher sällan vågar gå. Orcherna försöker proppa igen dessa oönskade öppningar för att förhindra att sling och andra monstruösa varelser från världsdjupen skall krypa upp till Gundabad. På en del ställen hittade dock fienderna öppningen först, och orcherna fick fly med arbetet oavslutat.

6 ÄVENTYR I ORCHERNAS STAD

Att äventyra i Gundabad är något av det farligaste man kan ta sig för, men om man klarar sig med livet i behåll kan det också vara något av det lönsammaste. Farorna är uppenbara. Staden skyddas av över sex tusen orcher, med hjälp av troll, vargar, monster och en rad mäktiga Uruk-herrar. Förutom de levande motståndarna är också själva berget fullt av faror — labyrinter man kan gå vilse i, och andra fällor för den oförsiktige. Ett sällskap av äventyrare kan naturligtvis inte gå till frontalangrepp mot Gundabad, för att inte tala om att erövra staden. De som är skickliga på att smyga, gömma sig, slåss och använda magi har däremot goda chanser att lyckas med sina uppdrag. Gundabads Härskara är utspridd över Drakporten, Spirorna, Hålorna, Svampgrottorna och Gruvorna. Många delar av staden används sällan eller ligger helt tomma och öde. Drakporten är praktiskt taget omöjlig att forcera (den har bara fallit en gång under Tredje Åldern, när dvärgarna samlade sina sju ätter till en enda jättearmé). Men det finns flera andra, mindre kända och mindre välbevakade ingångar till berget. Väl inne har en liten grupp försiktiga äventyrare möjlighet att ta sig fram till sitt mål utan att behöva slåss mot en enda orchisk Urhoth. Belöningen för dem som lyckas kan tillfredställa även den mest guldgirige dvärg. I grottorna finns århundradens samlade skatter, tribut från underlydande stammar och rövat gods från halva Midgård. Guld, silver, vapen, rustningar och magiska föremål lockar de äventyrslystna. Hundratals slavar väntar på befrielse och skulle ge befriarna både släktens tacksamhet och en hel del belöningar.

De följande tre äventyren utspelas i Gundabad år 1640 i Tredje Åldern. Med lämpliga modifieringar (riktlinjer finns i slutet av häftet) kan de förläggas till vilken tid som helst i Tredje eller Fjärde Åldern. Äventyren är anpassade för rollpersoner av olika skicklighet, styrka och erfarenhet.

Efter äventyren följer en beskrivning av de viktigaste spelledarpersonerna (SLP) i Gundabad, som man kan träffa på i berget. Alla dessa är mycket farliga fiender och kan ha tillgång till fällor, vapen och magiska föremål som gör dem ännu farligare. De viktigaste av dessa magiska föremål beskrivs också detaljerat.

När du leder äventyr i Gundabad bör du komma ihåg att orcher varken är dumma eller inkompetenta. De är helt hemmastadda i staden och utnyttjar alla övertag de kan skaffa sig över rollpersonerna. Uruk-hai är särskilt listiga och modiga, och gör sällan några allvarliga misstag. Orchernas svagheter är sådana som beror på deras natur och samhälle. Eftersom de är rädda för alla auktoriteter tvekar de att ta egna initiativ, särskilt om det kan leda till att någon order bryts. Eftersom deras liv är så styrda och kontrollerade uppifrån drabbas de lätt av förvirring när de ställs inför något oväntat. Om en ledare faller utbryter ofta panik. Giriga och blodtörstiga som de är stannar de hellre och plundrar lik eller slår ihjäl skadade fiender än förföljer flyende motståndare. Äventyrare med erfarenhet av att slåss mot orcher kommer att klara sig långt bättre i Gundabad än rena nybörjare.

6.1 MEDDELANDE TILL REBELLERNA

Plats: Gundabad med omgivningar

Förutsättningar: En grupp äventyrare med låg eller medelhög erfarenhetsnivå (1:a -6:e rangen). Minst en i sällskapet bör ha kämpat mot orcher och utforskat mindre orchhålor tidigare. En eller flera dvärgar och spejare är bra att ha med sig.

Hjälpmedel: Sällskapet kommer att få tillgång till kartor över Anduins övre dalgångar, och namn på kontaktpersoner bland Estarave-folket. Dessa är i hemlighet fiender till Häxmästaren och kan hjälpa sällskapet att ta sig fram till berget Gundabads närhet utan att bli upptäckta av Angmars spioner. Slutligen får sällskapet information om en hemlig ingång som leder till Gundabads Hålor och är dåligt bevakad.

6.1.1 INTRIGEN

Kung Thranduil, som härskar över skogsalverna i Mörkmården, har fått veta av en alv som lyckats fly ur fångenskap i Gundabad, att det finns en grupp rebeller som slåss mot orcherna djupt nere i bergets hålor. Det sägs att rebellerna är några dussin förrymda slavar, som leds av en nordman, kanske en krigare från Estarave. Thranduil vill hjälpa och uppmuntra rebellerna. Han hoppas att de ska kunna starta ett totalt slavuppror som skulle försvaga orchkungens makt. Han söker pålitliga äventyrare som är villiga att ta sig in i berget och överlämna ett meddelande och en gåva till rebellerna. Meddelandet består av ett förseglat brev som utlovar hjälp och vänskap, och begär mer information om rebellernas antal och styrka. Thranduils gåva är ett alviskt långsvärd av god kvalitet, med en beryll insatt i knappen. Klingan lyser med ett svagt blått sken om det finns orcher inom 30 meter.

Rollpersonerna kan höra talas om Thranduils önskemål när de besöker skogsalverna, eller också kan de bli kontaktade av en alvisk budbärare någonstans i Anduins dalar eller Dimmiga Bergen. Om de är villiga att åta sig uppdraget, får de anvisningar om kontaktpersoner som kan hjälpa dem att resa trygga genom Estaraves område, och hur de ska hitta den dolda ingången till Gundabad, som den flyende alven råkade upptäcka. Thranduil utlovar en belöning på hundra silverstycken till var och en som överlever (alternativt kan man stå till tjänst med att lägga någon enklare besvärjelse). Lyckas de med uppdraget vinner de också skogsalvernas vänskap, något mycket värdefullt i den här delen av Midgård. Trots att Thranduil känner till en del ytterligare detaljer om rebellerna, bland annat vem deras ledare är, avslöjar han inte allt detta för äventyrarna. På så sätt kan han avslöja eventuella skojare som försöker smita med alvsvärdet och lura honom med påhittade svar från rebelledaren.

Med hjälp av Thranduils kontakter kan man färdas genom Estaraves gränsland utan större fara. När man kommer upp på Gundalok-platån är man emellertid på orchernas område, och man måste noga undvika deras vaktpatruller tills man når berget och hittar ingången. Eftersom den ligger en bit upp på bergssidan blir det en farlig färd uppför den kala, klippiga sluttningen. Väl inne i Gundabad måste äventyrarna få information från slavar om var rebellerna håller till — eller hoppas på att själva hitta dem av en slump, samtidigt som de måste undvika strider som skulle kunna alarmera hela staden. Lyckligtvis är det sannolikt att orcherna förväxlar en liten grupp äventyrare med rebellerna, så att ett fåtal små strider inte väcker någon stor uppmärksamhet.

Rebellerna har sitt tillhåll i Svampgrottorna, där de hittat en grotta som orcherna tycks ha glömt bort, och gömt ingången bakom en hög med skräp och jättesvampar. När rollpersonerna hittar rebellerna betyder det inte att äventyret är slut. Först måste äventyrarna övertyga rebellerna om att de inte är spioner, i synnerhet som en av rebellernas ledare, en dvärgkvinna, är djupt misstänksam mot alla som har något med Thranduil att göra (alvkungen visste inget om henne). Därför räcker det inte med att överlämna gåvan, utan rollpersonerna måste också bevisa att de är vänner genom att utföra någon "enkel tjänst", som att tillfångata en orchisk kapten eller befria en rebell som blivit infångad av orcherna, innan man litar på dem. Lyckas man med det lugnas rebellernas misstankar. Finns det en dvärg med i sällskapet, hjälper det också att stilla dvärgkvinnans oro. Om det å andra sidan finns flera alver i sällskapet, kan det hända att det "enkla uppdrag" man ger dem går ut på något lika invecklat som att stjäla ett av orchstammarnas stridsbaner!

När rollpersonerna har blivit accepterade av rebellerna får de ett svar till kung Thranduil och guider som visar vägen ut ur berget. Man kan förstås ändå råka ut för oförutsedda händelser på vägen. Men lyckas de ta sig tillbaka till alverna tar Thranduil emot meddelandet, ställer en del mycket specifika frågor om rebellerna och deras orchiska fiender, och betalar den utlovade belöningen.

6.1.2 SITUATIONEN

Alla kartor, personuppgifter och annan information om Gundabad kan tillämpas i det här äventyret. Data för orcherna och deras allierade, liksom för huvudpersonerna finns i slutet av boken i tabell 9.5 och 9.6.

Rebellerna är femtio stycken när rollpersonerna möter dem. Deras ledare är en nordman, en 9:e rangens utbygdsjägare vid namn Barlof. Hans närmaste underbefäl är dvärgkvinnan Dirn, 7:e rangens spejare. Bland de övriga finns 30 människor av varierande ursprung (nordmän, dúnedain, bergsmän, osv), 15 dvärgar och 3 hober. På grund av Dirns inställning har man inte med några alver, fast Barlof egentligen skulle vilja det (alver som tas till fånga av orcherna offras vanligen av deras präster) och ofta försöker hjälpa dem att fly.

Rebellerna är inte tillräckligt starka för att gå till frontalangrepp mot orcherna, utan inriktar sig på att i små grupper om 5-10 man ligga i bakhåll och utplåna mindre grupper av orcher i Gruvorna, Svampgrottorna


BARLOF

och Hålorna. När de får chansen befriar de dessutom slavar och fångar, eller tillfångatar och förhör orchiska befäl (som därefter expedieras snabbt och nästan smärtfritt). När rebellerna ger sig ut på sina räder finns det alltid med minst en utbygdsjägare eller spejare, eftersom de måste skydda sig från natthundarna och se till att orcherna inte lyckas följa deras spår. Slavar som befriats erbjuds att gå med i rebellgruppen. Många gör det, för att hämnas på orcherna eller helt enkelt för att det är mindre farligt än att försöka fly ensam. Eftersom de är så få vågar sig rebellerna inte upp i Spirorna eller fram till Drakporten. Men Barlof och Dirn hoppas att bygga upp en större styrka som kan driva ut orcherna ur berget eller åtminstone få deras välde att vackla och befria alla deras slavar. Värden för rebellerna finns i tabell 9.5.

6.2 GRONDS FÖRINTELSE

Plats: Gundabad med omgivningar, särskilt Gundabads hålor och Dimmiga Bergen.

Förutsättningar: En grupp äventyrare med medelhög till hög erfarenhetsnivå (3:e -8:e rangen). Dvärgar och spejare är bra att ha, och minst en trollkarl är nödvändig för att fullfölja äventyret.

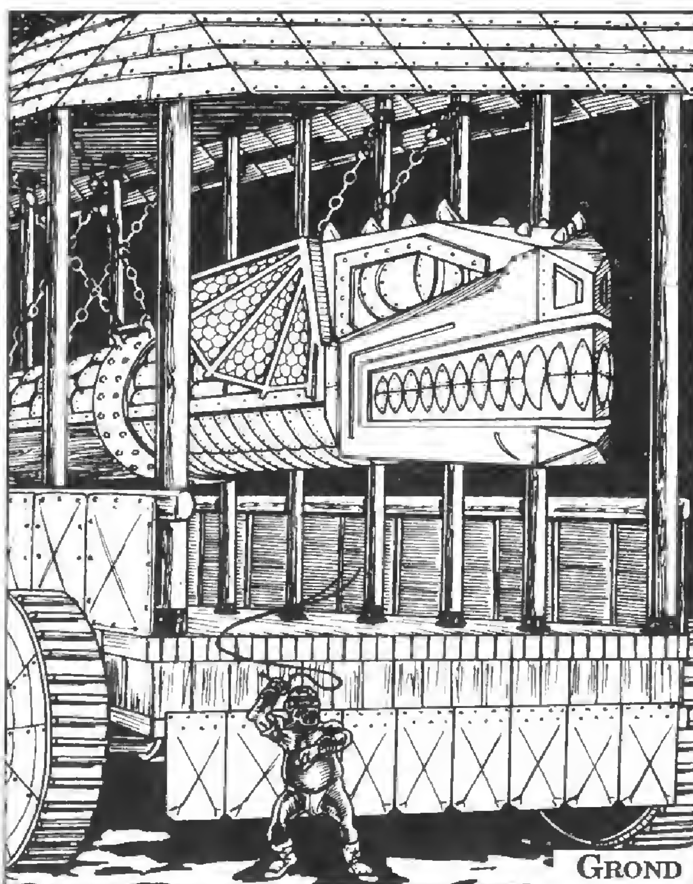
Hjälpmedel: Sällskapet får kartor över vägarna genom Dimmiga Bergen till Gundabad, utvisande en hemlig ingång till Hålorna (det kan vara samma ingång som i förra äventyret eller någon annan av de många som finns). De får också en pergamentrulle som innehåller en trollformel som är nödvändig för att slutföra uppdraget. Endast en trollkarl kan använda den. När besvärjelsen på pergamentet uttalas korrekt, aktiveras också besvärjelsen Teleportera (i listan Förflyttningens lag, som, **OBS!!!**, tillhör

Trollkarlarnas listor, inte Bardernas) som förflyttar alla inom 10 meter från trollkarlen (inklusive eventuella orcher!) till Fornost Erain, Dúnedains stora stad.

6.2.1 INTRIGEN

Vid orchernas lägereldar har man länge berättat legenderna om Grond, underjordens hammare, med vilken Morgoth krossade sina fiender under Första Åldern. Det är sinnebilden av det yppersta bland onda vapen. Nu har Gundabads smeder, de skickligaste i Angmar, fått i uppdrag att tillverka en murbräcka av sådan storlek och styrka att den kan slå hål på Fornost Erains hittills orubbliga murar och säkerställa Häxmästarens seger över Dúnedain i Arthedain. Den väldiga murbräckan, över trettio meter lång och försedd med ett drakhuvud av smidesstål, är nu nästan färdig. Man har redan uttalat två av de tre magiska besvärjelser som behövs för att göra den till ett övernaturligt förintelsevapen. Den tredje besvärjelsen ska kastas i Häxmästarens närvaro, när han kommer för att bese vidundret om en månad. Till dess vilar maskinen under berget, upphängd i kättingar på den väldiga stålpansrade vagn som används för att frakta den. Liksom den murbröcka som användes för att krossa Minas Tiriths portar i slutet av Tredje Åldern, har även denna fått sitt namn efter Morgoths hammare, Grond.

Arthedains kung, som år 1640 i Tredje Åldern heter Argeleb II, känner till detta dödliga hot mot riket. En dúnadan som rymt från fångenskap hos orcherna förde med sig en ögonvittnesskildring av helvetesmaskinen. Kungen har rådfrågat de vise, Arthedains siare, och fått veta att när den tredje besvärjelsen läggs kommer Grond att bli praktiskt taget oförstörbar. Men till dess är maskinen sårbar. För att sätta stopp för den har



GROND

siarna gjort i ordning en magisk pergamentrulle. Om en trollkarl läser den samtidigt som han vidrör murbräckan, kommer denna att förintas fullständigt.

Trollkarlen måste ta sig till Gundabad och utföra detta uppdrag under den månad som återstår före Häxmästarens ankomst. Rollpersonerna kontaktas av en kunglig härold och kallas inför Argeleb IIs tron. Där får de höra hans begäran (som inte är lätt att säga nej till, när den kommer direkt från kungen). Skulle rollpersonerna befinna sig på längre avstånd kan de få höra om uppdraget av en kunglig budbärare eller kanske någon annan mäktig person som gör kungen en tjänst, t ex Gandalf Grå. Åtar man sig uppdraget finns en riklig belöning att vänta — 500 silverstycken per man som överlever. Krigare och utbygdsjägare kan välja att i stället få riddarslag och ett eget landområde (det är brist på riddare men gott om land, efter den stora pesten år 1636).

En grupp skickliga personer, försedda med mycket tillförlitliga kartor från kungliga biblioteket i Arthedain, bör kunna ta sig över Dimmiga Bergen utan större förluster, även om det tveklöst inträffar ett och annat vildmarksäventyr på vägen. När de har kommit fram till Gundabad och hittat den hemliga ingången måste de söka sig fram till Hålorna och genom dem till smedjorna, utan att blanda sig i så många strider att de utlöser stort larm i hela staden. Den hetaste striden står vid upplösningen, när man måste övermanna de orcher som vaktar Grond. Skulle de lyckas få en trollkarl fram till murbräckan, och skydda honom så att han hinner läsa formeln från pergamentrullen innan han blir full av svartfjädrade orchpilar, uppstår en väldig explosion och Grond springer i stycken. Sekunden före explosionen sveps hela sällskapet bort, tillbaka till Fornost Erain och den välförtjänta belöningen. Formeln kan inte användas enbart för att fly. Den fungerar bara om man vidrör Grond medan den läses.

6.2.2 SITUATIONEN

Alla kartor, personuppgifter och annan information om Gundabad kan tillämpas i det här äventyret. Data för orchernas trupper och deras befälhavare finns i slutet av boken i tabell 9.5 och 9.6.

Den viktigaste förändringen av de allmänna data som gäller för Gundabad är Gronds närvaro. Den ligger orörlig som en sovande drake bland eldarna, röken och oväsendet i smedjorna. Förutom de slavar och arbetsorcher som normalt finns här, vaktas Grond dygnet runt av 90 krigare ur belägringståget, under befäl av en Uruk-hai. De består till ungefär lika delar av folk från de fyra stammarna; Huvorgha-krigare, Burzath-ingenjörer, Krach-ul-tekniker och Ilguz-artillerister. Vaktavlösning sker var sjätte timma, och vakterna i varje skift har fått besked av kungen att de kommer att dödas om Grond skulle bli skadad. Därför slåss dessa orcher till döds, även om deras ledare skulle bli dödad. De andra orcherna i smedjan hjälper också till att försvara murbräckan, men eftersom de inte är personligen ansvariga för dess säkerhet har de sämre stridsmoral och drar sig tillbaka om deras sida lider stora förluster. Många av slavarna tar tillfället i akt att göra myteri, och ingriper på äventyrarnas sida om de får tag på vapen, och om rollpersonerna verkar ha en chans att lyckas.

En skiss över Gundabads smedjor finns i beskrivningen av Hålorna nedan. Data för Belägringståget trupper och andra orcher och slavar finns i tabell 9.6, i slutet av boken.

6.3 TRE KUNGAR I GUNDABAD

Plats: Gundabad, särskilt spirorna.

Förutsättningar: Det här äventyret bör endast spelas med erfarna rollpersoner (5:e - 10:e rangen). Praktiskt taget vem som helst kan delta, men alver blir alltid illa mottagna i Gundabad och ett sällskap med flera alver vägras tillträde.

Hjälpmedel: Sällskapet får en vägvisare och fri lejd till Gundabads ingång. Vad som händer inne i berget är en helt annan historia.

6.3.1 INTRIGEN

Det har länge rått stort missnöje bland orcherna i Gundabad, som tröttnat på sin kung. Man menar allmänt att det är hans älskarinna som dominerar över honom. Nu har det gått så långt att öppet inbördeskrig brutit ut. De båda krigsherrarna har var för sig försökt att störta Ashdurbûk genom palatskupper. Det misslyckades därför att de båda själva ville ta över makten, och många förblev lojala mot kungen av rädsla och osäkerhet — det var svårt att välja sida mellan krigsherrarna, man visste inte vilken som hade störst chanser att vinna. Nu har båda krigsherrarna förklarat sig vara Ashdurbûk, och befäst sina spiror, medan den ursprunglige härskaren sitter kvar i Stora Spiran med sin lojala kungliga hoerk av Uruk-hai och sitt kompani av troll. Alla tre försöker vinna massorna nere i hålorna för sin sak, men hittills är det ett dödläge där ingen har fått mer än en fjärdedel på sin sida. De flesta av Burzath håller på Kluvna Spirans krigsherre, Krach-ul håller på Krökta Spirans krigsherre, och Ilguz med kungen. Huvorgha, som lyder under Drakportens befälhavare, har vägrat ta ställning. Nazg-artha, hantverkarna, har på uppmaning av Smidesmästaren också hållit sig utanför konflikten, och produktionen i verkstäderna fortgår än så länge som vanligt. Mest förvånande av allt är att Natthundarna har splittrats i fyra fraktioner; den största gruppen, bestående av Ilguz, står på kungens sida, medan andra har dragit sig till sina respektive stammar och anslutit sig till deras urhother, och sålunda lämnat palatset. Andra mäktiga personer, som översteprästen och trollkarlen, försöker vara alla sidor till lags och väntar på att någon ska få övertaget så att de kan vara på den vinnande sidan när avgörandet kommer. Svart orchblod flyter tjockt i Gundabads tunnlar, men ingen har lyckats ändra maktbalansen till sin fördel. Det är mest små strider där grupper av orcher drar omkring och ligger i bakhåll för att slakta de andra fraktionernas anhängare.

Rollpersonerna bör föras in i det här äventyret genom att de råkar höra några nordmän från Estarave prata om maktkampen bland orcherna. Företagsamma rollpersoner kanske inte behöver mer än så för att själva ta initiativ att lägga sig i det hela. Försiktigare grupper kan möta en härold från kungen av Khazaddûm, en budbärare från Gandalf Grå eller en av Häxmästarens spioner, beroende på hur goda skäl (snöd ekonomisk vinning eller höga ideal) gruppen behöver ha för att lägga sig i orchernas affärer. Rollpersonerna informeras om någons syn på den politiska situationen och får veta att alla tre rivalerna om tronen — varav endast en är den "rättmätige" härskaren över Gundabad — behöver hjälp av utomstående för att maktbalansen skall väga över och han själv bli Nordens Herre. Krigsherren över Kluvna Spiran är utan tvekan den av maktpretendenterna som skulle vara till störst glädje — eller minst sorg — för de fria folken i Midgård. Han är relativt hederlig för att vara orch, och har alltid strävat efter att göra Gundabad mer oberoende av Angmar, vilket skulle försvaga Häxmästarens makt. Rollpersoner som är sig själva närmast kanske istället skulle ställa sig på orchkungens sida, helt enkelt därför att han har oddsen med sig och, med omedelbar tillgång till den kungliga skattkammaren, kan erbjuda de fetaste belöningarna. Rollpersoner som inte gör sig besväret att ta reda på vem de egentligen arbetar för, eller inte bryr sig, kan också luras att alliera sig med Krökta Spirans krigsherre, en sannskyldigt otäck figur som vill förstärka banden till Angmar och inleda ett fullskaligt krig mot dúnedain. Om SL låter alla tre parterna försöka värva rollpersonerna tvingas spelarna själva skaffa fram nödvändig — och korrekt — information (de tre rivalernas sanna motiv torde vara ganska svåra att ta reda på) för att kunna ta ställning i konflikten.

SAVIGA OCH ASHDURBÛKEN



Vare sig spelarna manipuleras av förste bäste av de tre rivalerna, själva träffar ett val, eller inte bryr sig, är syftet med äventyret att leda ett angrepp mot en av spirorna för att störta en av rivalerna, varefter hans överlevande trupper assimileras med den segrande hären; med denna kombinerade armé bör man sedan

vara stark nog att kunna tvinga den tredje av maktpretendenterna att ge sig. Som en förberedelse till det nämnda huvudangreppet måste rollpersonerna genomföra en del andra äventyr för att vinna över någon eller några av de än så länge neutrala fraktionerna i Gundabad till den "rättmätige" kungens sak.

Belöningen för ett uppdrag av den här storleksordningen betalas ut av den segrande kungen, om det var för hans sak rollpersonerna slogs vill säga; vilka övriga följder segern kan få, vete endast SL. Kanske uppenbaras många sanningar för spelarna nu. Rent ekonomiskt bör det dock handla om minst 500 guldstycken per överlevande person, eller motsvarande värde i enklare magiska föremål som orcherna inte har någon användning för. Det kan också finnas vissa möjligheter till privat plundring under äventyrets gång. Om rollpersonerna överhuvudtaget får någon belöning av den segrande kungen beror givetvis på en rad faktorer: hur mycket äventyrarna har uträttat, hur mycket kungen gissar att de ändå har plundrat ur orchernas skattgömmor, och om tillräckligt många av dem har överlevt för att kunna lägga tyngd bakom sin fordran att få betalt. Om bara en eller två av äventyrarna överlever är det fullt möjligt att all belöning de kommer att få blir färskt strö i en tyst och lugn cell.



6.3.2 SITUATIONEN

När rollpersonerna anländer till berget och anmäler sitt ärende blir de insläppta av Drakportens befälhavare, som är noga med att inte stöta sig med en möjlig framtida härskare. Han säljer genast informationen om deras ankomst till de båda andra sidorna, för att hålla sig väl med dem också. Äventyrarna får veta hur de ska ta sig till den Spira som styrs av fraktionen som har anlitat dem; denna kommer att tjäna som säker mark och bas för deras operationer, så länge gruppen inte öppet byter sida, vill säga. De andra två spirorna är normalt fientligt område, fastän det är möjligt att ta sig in i dem om man har en godtagbar ursäkt, som t ex ett erbjudande att byta sida. Om man beger sig ner i Hålorna är det viktigt att hålla reda på vilken stam som dominerar i vart och ett av de olika djupen — och sådana utflykter kanske blir nödvändiga vid hemliga möten med någon av de neutrala huvudpersonerna. Så länge de befinner sig på det djup vars snaga står på samma sida deras tronpretendent kan äventyrarna känna sig relativt trygga, och går de in på neutral mark (som Huvorghas djup eller Nazg-arthas salar) är faran medelmåttig. Skulle de behöva passera igenom ett område som kontrolleras av fientliga fraktioner är de i ständig livsfara. Stöter man ihop med orcher i Svampgrottorna eller i Gruvorna måste SL avgöra vilken fraktion dessa tillhör. Det är då lika stor chans att orcherna är vänligt inställda (förutsatt att rollpersonerna kan bevisa vilka de är), neutrala och inställda på att undvika strid om orcherna är i underläge, eller fientliga och lojala mot någon av rivalerna (33 % chans för vardera, 1-2, 3-4 eller 5-6 på 1T6).

Det mesta av de allmänna data om Gundabad som finns i boken kan användas i detta äventyr. Siffervärden för orcherna och deras allierade finns i tabellerna i slutet av boken. Den viktigaste skillnaden vad den militära grupperingen beträffar är att bara 80 av natthundarna finns i Citadellet; 40 har förenat sig med vardera krigsherren och inkvarteras i ett överblivet rum i respektive spira (välj vilket som helst), och de återstående 30 har överfört sin lojalitet till befälhavaren över Drakporten, och finns inkvarterade på hans område. Spionmästaren finns kvar i Storspiran, men har låtit förstå att hans stöd kan köpas. Styrkan av Uruk-hai som vaktar ingångarna till de tre spirorna har fördubblats, och de släpper inte in några främlingar om dessa inte kan ge något bevis på sin trohet mot den tronpretendent som styr i just den spiran, eller hitta på någon trovärdig förevändning för besöket.

Under dessa omständigheter växlar lojaliteterna snabbt, och det finns gott om möjligheter till intriger och förräderier med eller mot vilken som helst av de mäktigaste hövdingarna i Gundabad: Drakportens befälhavare, Översteprästen, Smidesmästaren, Trollkarlen och Spionmästaren kan alla ha betydelse för att ändra maktbalansen. Alla dessa personer håller sig till sina vanliga domäner men kan komma och gå som de vill i Spirorna och Hålorna, eftersom ingen av maktpretendenterna vill stöta sig med dem. Skulle den nuvarande orchkungen bli dödad kommer hans älskarinna att använda all sin övertalningsförmåga för att klara sig med livet i behåll; hon har en stor skatt undangömd att använda som argument. Båda krigsherrarna hatar henne som pesten och skulle gladeligen kasta in henne på Arenan.

Det här äventyret ger de största möjligheterna till strid av de tre vi har presenterat, men det kräver också en hel del diplomati och snabbtänkthet. Till skillnad från de andra äventyren är orchernas ledare här väl medvetna om rollpersonernas närvaro och, i viss mån, skälet till den. Enda chansen att klara sig är att ordna

så att den egna sidan vinner eller så att ingen sida vinner utan hela berget störtas i kaos. Det kommer att vara nödvändigt att kunna anpassa sig till snabbt skiftande förhållanden och spela ut de rivaliserande fraktionerna mot varandra — och att dessutom, när man har ridit ut stormen, kunna se till att den som segrar inte glömmer sina löften om belöning.

6.4 VIKTIGA SLP

Här nedan följer beskrivningar av de femton viktigaste spelledarpersonerna i Gundabad omkring år 1640 i Tredje Åldern. De är närvarande under alla äventyren som har beskrivits ovan, fastän deras personligheter och färdigheter har störst relevans för äventyret "Tre kungar i Gundabad". De två rebelledarna är dock viktiga för äventyret "Meddelande till rebellerna". Med vissa anpassningar kan de här personerna också användas till äventyr förlagda till andra tider; bara kungen måste bytas ut, om man förlägger äventyren till Bolgs eller Azogs regeringstid. Efter Angmars fall finns det heller inga ambassadörer från Häxmästaren eller Estaravi.

ZALG, ASHDURBÛK

Zalg, Ashdurbûk av de Trettio Stammarna, Gundabads Herre, Nordens Befälhavare, Bergens Tyrann, är kung över orcherna år 1640 i Tredje Åldern. Han är den äldste levande ättlingen till Skorgs ätt, och har nu styrt under berget i över 150 år, sedan han grep makten i samband med att Häxmästarens senaste invasion av Arthedain misslyckades. Han är en storvuxen Urukhai och känd som den starkaste krigaren bland bergsstammarna. Han har till och med besegrat troll i envig, vilket så imponerade på trollen att en grupp av dem blivit hans personliga livvakt. Men Zalgs skicklighet i strid är inte den enda grunden för hans makt. Han är också en listig och subtil ledare, som har bemästrat det svåra och farliga maktspelet bland orcherna. Det krävs en noga avvägd kombination av diplomati, förräderi och hot för att behålla makten, och Zalg är en mästare i den konsten. Han håller sig också noga underrättad om det politiska läget i de tributskyldiga bergsstammarna och i Häxmästarens huvudstad, Carn Dûm. Zalgs politik går ut på att skydda bergets autonomi, samtidigt som han ger Häxmästaren allt som behövs för att hålla goda relationer — inte av någon vänskap, utan av fruktan eftersom Angmar är mycket starkare än Gundabad. Zalg är också girig efter guld och makt, och arbetar ständigt på att utöka sin kontroll över de andra orchiska stammarna bland bergen och öka flödet av tribut. Han har överlevt åtskilliga mordförsök och flera uppror.

Men just nu utsätts Zalgs styre för en ny utmaning, resultatet av det missnöje som brett ut sig därför att han verkar ha blivit allt mer beroende av sin halvorchiska mätress. Hans förhållande till henne anses onaturligt och förnedrande bland orcherna, som betraktar honor enbart som ägodelar. Att en hona skulle vara rådgivare åt kungen är oerhört kränkande för deras självkänsla eftersom de alla tycker att de själva vore bättre lämpade som rådgivare. Andra medlemmar av Skorgs ätt, som därmed är tänkbara tronföljare, har tagit fasta på knorrandena och propagerat för att något måste göras för att få bort halvblodshonans inflytande från berget.

De oliktänkandes klagomål och intriger hämtar näring inte enbart ur deras själviska önskan att spela en central roll i ledarskapet, utan också i gamla legender om orchiska samhällen där den patriarkaliska ordningen har rubbats, och ersatts av ett matriarkat när honorna lärt sig att de också kan slåss och bestämma. Något värre kan orcherna i det traditionsbundna Gundabad knappast tänka sig. Kungens mätress utgör ett hot mot hela samhällsordningen, och hon måste bort innan andra honor börjar ta efter hennes självsäkra uppträdande.

Zalg styr berget från sitt palats i Storspiran. Fysiskt är han ett imponerande exemplar: 189 cm lång, ytterst muskulös och med något rakare ben än de flesta orcher. Stora, utstående röda ögon och långa gula huggtänder kompletterar Zalgs skräckinjagande utseende.

Zalg har Gundabads kungliga regalier i sitt palats: Ghrazîmbaneret, Ishjälmen, och kroksabeln Thrakurghash. I strid klär sig Zalg i svart metallrustning och är beväpnad med den magiska kroksabeln och en väldig långbåge (det sägs att ingen annan orch orkar spänna den). Som kung har Zalg också tillgång till vissa magiska krafter tack vare en ondskefull artefakt, Morgoths Ulûkai (se 6.5.1 nedan).

HUROG, KLUVNA SPIRANS KRIGSHERRE

Hurog är Zalgs äldste levande son. Två av hans bröder har redan dödats i tidigare uppror. Deras öde har lärt honom att vara försiktig, och han är mycket noga med att inte kasta bort sitt liv i onödan. Likväl är han redan känd som en mäktig kämpe. Både Häxmästaren och dúnedain anser honom vara en bättre general än sin



far, mer eftertänksam och inte lika benägen till våghalsiga anfall. Fast Hurog inte är mindre listig och förrädisk än andra orcher — annars skulle han knappast ha överlevt — är han förvånansvärt hederlig och rättfram för att vara orch, och bryter inte givna löften utom om han tjänar grovt på det. Hans politiska förutseende säger honom att det är vansinnigt av orcherna att blint gå i Häxmästarens ledband — det kommer att leda till katastrof förr eller senare. Därför eftersträvar han oberoende gentemot Angmar. Runt omkring sig har han samlat en oligarki av Uruk-hai med liknande åsikter, och väntar nu på rätt tillfälle för att knuffa bort sin far från tronen.

Hurog är bara 175 cm lång, ganska liten för att vara Uruk-hai, men ett muskelknippe. Han gillar långa kappor av björnskinn, och hanterar helst sin stora yxa "Dvärghackaren", ett namn som han gett den på grund av sin motvilja mot "de där förkrympta skäggdrullarna".

GRACHUK, DRAKPORTENS BEFÄLHAVARE

Det finns knappast någon orch i berget som är mer hal, opålitlig och principlös än Grachuk. Nordmännen från Estarave säger att han skulle sälja sin egen mor om han bara visste vem hon var. Eftersom han inte tillhör Skorgs ätt står han utanför tronföljden, vilket är ett viktigt skäl till att han fått den ansvarsfulla posten som herre över Drakporten och de bästa trupperna. Grachuk har gjort karriär på att kräla inför alla tre fraktionerna samtidigt som han roffar åt sig så mycket rikedom han kan. Men han är en effektiv befälhavare och visar aldrig feghet i strid. Hans styrkor håller Drakporten säkert bevakad och området runt Gundabad väl avpatrullerat. Grachuk känns lätt igen på sitt emblem, en svart hjälm krönt med en drake. Den syns på långt håll ovanför de andra orchernas huvuden, eftersom Grachuk är över 180 cm lång.

OBAD, KAPTEN ÖVER KUNGENS HOERK

Ingen har någonsin anklagat Obad för att vara överdrivet klyftig, och fastän denna brist gör honom olämplig på många poster, är den en tillgång för den som ska leda den kungliga livvakten. Ashdurbûk har överhöljt Obad med rikedom och privilegier, och därmed köpt hans fullständiga lojalitet. Även om Obad inte skulle länna någon tillgivenhet eller tacksamhet mot sin herre, kan kungen ändå känna sig lugn — livvaktschefen är helt enkelt inte smart nog för att ens komma på tanken att ordna en kupp. Obad tillhör inte Skorgs ätt — inte ens den dummaste orch skulle göras ansvarig för kungens säkerhet om han själv stod i tronföljden. Han är en skicklig krigare och håller hårt på disciplinen i Kungens hoerk. Få känner till att Obad är beroende av en narkotisk drog som tillverkas av en sällsynt planta. Genom att utnyttja denna svaghet skulle man kunna köpa honom. Han bor i Storspiran.

BRALG, KRÖKTA SPIRANS KRIGSHERRE

Bralg är kung Zalgs näst äldste levande son. Han är otroligt krigisk, hetsig, blodtörstig och utan tvekan sinnessjuk. Ändå har han blivit utnämnd till Krigsherre, ett cyniskt drag av Zalg för att balansera Hurogs makt, eftersom de två kungasönerna är bittra rivaler. Bralgs personlighet, som skulle anses vedervärdig bland andra folkslag (han älskar tortyr och har setts slita levande fångar i stycken och äta upp dem), och med största säkerhet skicka honom till galgen eller dårhuset, beundras av många orcher i Gundabad som ett föredöme i orchisk hårdhet.



Hans överilade anfall och planlösa aggressivitet har ofta försatt honom i svåra situationer, men de har också gett honom en del oväntade segrar — ingen väntar sig att en befälhavare ska leda en vansinnig stormning uppför en bergssida mitt i vintern. Bralgs anhängare intrigerar för att starta ett storkrig mot Arthedain, tillsammans med Angmar. Han dreglar vid tanken på allt rov och alla blodiga strider det skulle medföra.

Bralg är 180 cm lång, inte särskilt kraftigt byggd och osedvanligt ful även för att vara orch. Han har mist sitt ena öga i strid mot Dúnedain, och bär en metallplatta över hålet. När Bralg fick befälet över Krökta Spiran sades det att detta var ett grovt skämt från kungens sida — han sade att bergets förvridna utseende ändå inte kunde tävla med befälhavarens ansikte. Bralg går i strid med en underligt formad kroksabel som han kallar Knipsaren. Den är försedd med en vass hulling på ovansidan. Bralg gillar att köra in vapnet i bröstet på sina motståndare, vrida om, och sedan slita ut hullingen igen tillsammans med åtskilliga revben.

SAVIGA, KUNGENS MÄTRESS

Som officiell mätress åt kungen har Saviga uppnått en högre ställning än någon orchisk hona före henne. Hon är halvorch, bard, och kan sjunga både grova orchiska krigssånger och lättare, mänskliga melodier. Hon uppfostrades utanför berget bland nordmännen i Sjöstad. När hon togs tillfånga vid ett orchanfall blev hon kungens personliga egendom, men nöjde sig inte med den underdåniga ställning som hennes olycksystrar

hamnat i. Hon bestämde sig för att hennes förhållande till orchernas kung skulle bli annorlunda.

När Saviga först släpades till den kungliga sängkammaren väntade han sig att den nyfångade slavhonan skulle kämpa emot. Hennes motstånd skulle förstås bara öka hans förtjusning, då det skulle ge honom tillfälle att visa sin överlägsenhet och njuta av hennes förskräckta hjälplöshet. Så hade det varit med många människokvinnor som han tidigare förbrukat. Han tyckte det var mer spännande att misshandla och våldta främmande fångar än att kopulera med vanliga undergivna orchiskor. Att äga honor av andra raser ökade också hans prestige. Men det han fick av Saviga var sitt livs strid. Naturligtvis vann han till slut — som alltid — men för en gångs skull hade detta gjort honom totalt utmattad. Och ännu mer överraskad blev han nästa morgon, när han steg upp för att hånle åt den besegrade och gotta sig åt sin seger, innan han skickade ned henne till Hålorna. Hon gav honom en snyting rakt i ansiktet.

Orchkungen blev så totalt överraskad att han inte tänkte på att döda henne, vilket han annars skulle ha gjort med vem som helst som förorättat honom på detta sätt. Medan han stod där började hon sjunga en sång som prisade både hennes egen stolthet och hans styrka, och i sångens ord vävde hon in all den trollkraft hon förmådde. Härskaren var alltför stark för att helt förslavas, vilket Saviga redan hade gissat. Men sången och magin kom honom att drömma om att få äga Saviga helt och fullständigt. Redan nästa dag installerade han henne i lyxiga rum intill sin egen bostad. Han kom till henne igen, många gånger, men förmådde aldrig att helt kuva hennes vilja. Hur ofta Saviga än gav sig för en kväll, återhämtade hon sig alltid till morgonen och lyckades ta musten ur hans segerglädje eller komma med någon överraskning han inte hade räknat med. Hon var en verklig utmaning, och Kungen ville ständigt ha mer. Till sist fick han lika stor respekt för henne som för någon av sina Uruk-hai-krigare.

Det var då Zalg bestämde sig för att låta Saviga tala, trots att han egentligen avskyr kvinnopladder. Kanske det skulle trötta ut henne och göra henne lättare att knäcka. Kungens arrogans fick honom att tro att han själv kommit på denna idé. I själva verket var detta precis vad Saviga hade väntat på, och som all hennes diskreta magi hade riktats mot. Till sin förvåning upptäckte Zalg att hon gjorde intelligenta kommentarer om hans underlydande, och att hon tycktes kunna förutsäga planerade statskupper och visste hur man skulle förhindra dem. Hennes skicklighet både som rådgivare och motståndare har höjt hennes anseende ännu mer i kungens ögon, och nu betraktar han henne som lika värdefull som sina Uruk-generaler. Han vet också att han kan lita mer på henne än på någon av sina orchiska underlydande, för en sak är säker — hon skulle aldrig kunna usurpera tronen, eftersom hon inte är en orch. Hon är helt beroende av att han överlever för att själv göra det. Zalg är listig som alltid — men Saviga är lika väl medveten om sin vanskliga position som han är.

Som halvorch är Saviga mer mänsklig än orchisk, och de orchiska inslagen i hennes utseende — sneda ögon och små huggtänder — gör henne snarare exotisk än ful. Hon klär sig inte som orcherna utan bär helst broderade klänningar av mänsklig tillverkning. Uruk-hai hatar hennes inflytande över kungen och tycker att hon är en främmande inkräktare som snarast borde kastas ut. Om kungen skulle störtas, vore Saviga död inom en timme, och det vet hon. Hon har redan lagt upp planer och gömt undan rikedomar för att snabbt kunna fly om det värsta skulle hända.

GHARDAK, SPIONMÄSTAREN

Spionmästaren är en vanlig orch, men den mäktigaste av alla utanför Uruk-hai. Han är spanare och chef för Natthundarna, som samlar information både inne i berget och i dess omgivningar. Ghardak leder ofta själv spaningar i områden där det finns fiender. Han är ytterst hemlighetsfull och bär alltid en mask för ansiktet, så att ingen utom orchkungen vet hur han egentligen ser ut. När han tar av sig masken kan han därför röra sig fritt utan att bli igenkänd. Han föredrar bakhåll och dolkstick i ryggen, och undviker noga andra strider. Han är mycket skicklig på att kasta kniv och med kortbåge. Han tillhör stammen Ilguz och bor i Storspiran.

ZARBAG, SMIDESMÄSTAREN

Zarbag tillhör Skorgs ätt och är en mycket ovanlig orch. Han är en skicklig krigare men helt ointresserad av att intrigera om tronföljden. Hans stora intresse är hans arbete. Det är en klok inställning som ger honom goda chanser till ett långt liv. Som smidesmästare är han Hålornas arbetsförman, och Gundabads högste ingenjör och vapensmed. Han är en 17:e rangens Urukkrigare. Zarbags ställning ger honom mycket stort inflytande, eftersom alla hantverksgillena och all tillverkning står under hans överinseende. Hans främsta nöjen är att konstruera krigsmaskiner och tortyrredskap, och att slå olydiga slavar. Zarbag är kraftigt byggd, på gränsen till fet. Han går med gungande steg och ser lätt löjlig ut genom att han haltar lite och hans stora mage guppar. Han bor i Hålorna nära smedjorna.

AKARGÛN, TROLLKARL

Ytterst få orcher har någon begåvning för magi, så det är förvånande att finna en skicklig trollkarl i Gundabad. Men Akargûn är ingen vanlig orch. Ryktet säger att han är en illegitim son till orchkungen, resultatet av en våldtäkt på en slavkvinna av nordmannaätt. Mer än vanligt föraktad och tilldelad rollen som snagasoldat i en vanlig lurg, blev Akargûn så tillfångatagen av Mörkmårdens alver på sitt första stridsuppdrag. De skonade honom därför att han till utseendet mer påminde om en människa än en orch. Som fånge hos Thranduils alver upptäckte Akargûn sin latenta fallenhet för att bruka magi och lärde sig flera besvärjelser i hemlighet. Efter att ha lyckats fly återvände halvorchen till Gundabad, där hans nyligen upptäckta och alltmer växande krafter snabbt gav honom en rang som bättre motsvarande hans fädernearv. Akargûn är utan konkurrens den intelligentaste personen i Gundabad. Han valde att förlägga sin håla och sitt magiska laboratorium till Kluvna Spiran för att hamna under Hurogs beskydd, snarare än dennes något nyckfulle far. Trollkarlen lever ett tillbakadraget liv och har omvärvt sig av en air av mystik; ingen orch kan känan sig säker på hur mäktig han egentligen är. Akargûn och Saviga har,

trots sin ömsesidiga avundsjuka, ingått en hemlig allians i syfte att kunna fly från Gundabad om Bralgs fraktion skulle kiomma till makten. Trollkarlen har ett särskilt mäktigt magiskt föremål i sin ägo — den Vridna staven. Akargûn upptäckte den i Kungliga skattkammaren och kunde lösa ut den därifrån, då orcherna inte hade någon bättre användning för den.

THOB, TROLLENS LEDARE

Ingen av Gundabads invånare, utom orchkungen själv, är någon match för Thob i strid. Denna fruktansvärda grottrollskrigare respekterar bara orchkungens befallningar och avfärdar alla andra orcher som slödder — "dunka te'rom å'rom går sönder". Thob är oftast full, eftersom han inte har särskilt mycket att göra förutom att hålla de övriga trollen på mattan och slå ner myterierna som då och då utbryter bland dem. Han ser fantastiskt dum ut, med rullande ögon och tungan hängande ut ur den gapande munnen, men skenet bedrar. När han måste kan Thob visa prov på en djurisk slughet, ett förbluffande drag hos ett troll, och lyckas ofta överrumpla sina motståndare. I strid föredrar trollet att använda en tung, spikförsedd stridsklubba av stål som få orcher orkar lyfta, för att inte tala om svinga; Thob själv slänger med den i en hand. Hans håla ligger i Storspiran.

KARAGAT, MÖRKRETS ÖVERSTEPRÄST

Karagat är troligen den äldste levande orchen i Gundabad, förtorkad och uråldrig till utseendet. Han är en andebesvärjare av Uruk-hai och fullständigt hängiven mörkrets makter och ondskan. Han har förlängt sitt till synes ändlösa liv med hjälp av besvärjelser och blodsoffer, och är nu över tusen år gammal. De vanliga orcherna är livrädda för honom, då de tror att han dricker blod från både människor och orcher. Det är inte heller alltför långt från sanningen; genom sin trohet mot Sauron har Karagat fått en talisman som kan förvandla honom till en jättelik vampyrfladdermus. Karagat lämnar aldrig Gundabad i orchisk gestalt, utan håller sig mestadels i templet där han härskar över de andra prästerna, men det viskas att han stundom flyger ut i vampyrskepnad och söker lämpliga offer för att stilla sin blodtörst.


KARAGAT

VOISIOL, HÄXMÄSTARENS SPRÅKRÖR

Voisiol är en trollkarl från Rhûn och Carn Dûms ambassadör i Gundabad, där han är ansvarig för att vidarebefordra Häxmästarens vilja till Ashdurbûken och rapportera till sin herre om betydelsefulla förändringar i Citadellet. Han åtnjuter fullständig immunitet att få komma och gå som han önskar i Gundabad. Fastän hans krafter är begränsade — det finns åtskilliga trollkarlar som är långt mäktigare än han i Carn Dûm, Häxmästaren själv inte minst — uppväger han detta med sin slughet och fullständiga hängivenhet till ondskan. Att skicka en mäktigare trollkarl skulle hur som helst uppfattas av orcherna som en utmaning mot Gundabads självständighet. Voisiol är aristokrat och arrogant när han har att göra med orcher under de högsta urukfurstarnas rang, men hans burdusa sätt skänker honom bara respekt i orchernas ögon, eftersom de förväntar sig att bli hunsade av sina överordnade. Häxmästarens Språkrör får normalt klädd i en lång, svart kåpa med bräm av vitvargspäls, och med svart, likaledes pälsbrämad huva. Voisiol är kort, bara 165 cm lång, med ett magert hökansikte. Hans rum ligger i det kungliga palatset i Storspiran.

FYLARIC, ESTARAVES AMBASSADÖR

Den olycklige Fylaric, andebesvärjare av nordmannaätt, åtnjuter en helt annan ställning i Gundabad än Voisiol. Estaravi är bara en av Häxmästarens många lydstater, och Gundabad har högre rang i Angmars hierarki. Fylarics otacksamma uppgift är att upprätthålla godtagbara relationer mellan Gundabads orcher och Estaravi i Anduins övre dalgångar, vilka levererar merparten av de matvaror orcherna måste importera, och även säljer livsmedel åt Angmar. Fångad mellan orchkungens ständiga vredesutbrott och sitt folks klagomål över orchernas krav, tvingas Fylaric, som i grund och botten är en hygglig karl som inte ville ha det här jobbet, alltsomoftast till att krypa för orcherna, och till likaledes ovärdig förtvivlan. Han är ingen ond man, även om somliga av hans landsmän förefaller tro det på grund av hans undergivenhet mot orcherna. Däremot tror han att allt motstånd är hopplöst, och försöker göra det bästa av en olycklig situation. Ambassadören är en äldre, vithårig man, böjd under de bördor som tvingas på honom, som stöder sig på en stav och går klädd i typiska nordmanskläder. Hans rum ligger i kungliga palatset, i Storspiran.

BARLOF, REBELLERNAS BEFÄLHAVARE

Barlof är nordman och utbygdsjägare, uppväxt bland Estaraves folk. Så fort han blev gammal nog att bära vapen kallades han in till Häxmästarens armé, där han snart äcklades av de nidingsdåd han blev vittne till. Efter tre år i Angmars tjänst deserterade han. Snart fångades han emellertid in av orchspejare, och fördes till Gundabad och ett liv i slaveri som bestraffning. Här

dömdes Barlof till slavarbete i Gruvorna, men lyckades återigen fly. I Svampgrottorna fann han en tillflyktsort, där han samlade en grupp andra flyktingar omkring sig och bildade ett rebellband, svuret att söka hämnd på orchkungens undersåtar. Barlofs rebeller befinner sig nu i ständigt krig med orcherna, som de anfaller ur bakhåll och med överraskning i Hålorna, Gruvorna och Svampgrottorna. Han är rädd om deras liv, tar inga onödiga risker och utsätter sig ofta själv för livsfara för att rädda sina män, och har vunnit deras fullständiga lojalitet och respekt. Barlof är dock i själ och hjärta mer krigare än strateg, och förlitar sig i hög grad på sin rådgivare när han lägger upp sina planer. Han är lång, 188 cm, vilket kan vara till nackdel i orchernas tunnlar. Blond, skäggig och med grova anletsdrag utgör han en mycket imponerande gestalt i spetsen för en slavrevolt. Han klär sig i vargskinn, och föredrar att använda stridsyxa eller långbåge i strid.

DIRN, BARLOFS HÖGRA HAND

Dirn växte upp i Khazad-Dûm, och är fullt förtrogen med hur det är att leva och slåss under jord. Hon är spejare, och var redan från tidig ålder mer intresserad av äventyret än av dvärgakvinnornas vanliga sysslor. Efter att ha tagits tillfånga av orcherna under en av sina resor och förts till Gundabad lyckades hon snart fly, och när hon träffade Barlof hjälpte hon honom att organisera rebellbandet. Dirn vet mer om underjorden än någon människa, och hennes råd är därför oundgängliga för rebellerna; hon är hjärnan bakom deras operationer. Dirn är av medellängd enligt dvärgars syn på saken, rödhårig, och besitter en viss oslipad skönhet. Hon slåss med kortsvärd och kastknivar. Det finns bara en skamfläck på Dirns imponerande meriter: hon hatar alver nästan lika mycket som orcher. Hon vägrar under alla omständigheter att låta någon alv sluta sig till rebellerna, och berövar därmed sina trupper möjligheten att understödjas av mäktig alvmagi.

6.5 MAGISKA FÖREMÅL

6.5.1 MYCKET MÄKTIGA FÖREMÅL

I detta avsnitt skall beskrivas några intressanta och ovanliga magiska föremål som finns i Gundabad år 1640 i Tredje åldern, och även under andra perioder av orchstadens historia. De befinner sig i alla i en viss persons ägo eller på en bestämd plats.

MORGOTHS ULÛKAI

I slutet av Första åldern ställdes den Svarte Fienden inför Valars obevekliga och ofrånkomliga hämnd, och deras dom förvisade honom till Tomrummet, utestängd från världens cirklar till tidens ände. Men Morgoth förutsåg det straff som väntade honom — för var inte också han ursprungligen en upphöjd Vala, även om han senare avfallit? I hemlighet hoppades han kunna återvända genom Nattens Port inför det slutgiltiga avgörandet av Ardas öde, om bara någon rest av ondskan överlevde i världen efter hans nederlag. Och så formade han, i Angbands sista skälvande dagar innan Valar slog till, en verkligt ondskefull artefakt: Ulûkai.

Ulûkai är en stor ädelsten, mångfärgad och ständigt skiftande i nyansen, som tycks pulsera av eget, fasansfullt liv. Detta är ondskans själva väsen, eftersom stenen innesluter en del av Morgoths egen svarta själ. Ulûkai är således en del av en makt som övergår Ilúvatars barns förstånd. Den aura av ondska stenen utstrålar är så stark att man även utan hjälp av magi vagt förnimmer den, medan en trollkarl som försöker utröna dess sanna natur med hjälp av besvärjelser måste klara ett MS mot ett anfall på 10:e nivån (flödesmagi) eller omedelbart förlora alla sina kraftpoäng (de återhämtas normalt). *(EDD: Trollkarlen måste övervinna PSY 20 med sin egen, eller omedelbart få sin PSY reducerad till 1.)* Ulûkais funktion är helt enkelt att sprida ondskan. Oavsett var den ligger dold strålar Mörkret ut från den som ringar i vattnet, och slukar de närliggande länderna.

Ingen "kontrollerar" Morgoths Ulûkai; snarare låter den sig användas av varelser som den bedömer är tillräckligt mäktiga och kraftfulla för att tjäna dess syften. Om dess ägare inte redan från början är fullständigt korrumperad av ondskan, måste denne varje månad han eller hon är i närheten av artefakten klara ett MS mot flödesmagi eller slutgiltigt duka under för mörkrets makter. Första månaden anfaller denna besvärjelse på 10:e nivån, och sedan stiger dess kraft stadigt med 2 steg per månad tills den når 50:e nivån. Man måste inte bära Ulûkai på sig för att utnyttja dess krafter eller utsättas för dess onda inflytande. När man väl har gjort anspråk på stenen genom att röra vid den, kan man bara avsvärja sig den och bryta dess makt genom att lyckas med ett MS mot en 50:e nivåns förbannelse (flödesmagi), eller komma på ett sätt att slutgiltigt förstöra föremålet. *(EDD: PSY 20 mot egen PSY eller man faller offer för Ulûkais inflytande; varje månad stiger motståndet med 1 tills det når 40.)*

Ulûkai skänker sin ägare följande krafter, som kan användas så ofta som önskas:

Kontrollera. Ulûkais ägare kan så länge han koncentrerar sig kontrollera svagare viljor, d v s varelser av lägre rang än han själv. Han kan också kontrollera flera varelser samtidigt, så länge deras sammanlagda rang är lägre än eller lika med hans. En 20:e rangens urukkrigare skulle alltså kunna kontrollera 20 varelser av 1:a rangen eller en av 19:e rangen. Besvärjelsens offer saknar helt egen vilja eller självbevarelsedrift. Utan att behöva styra offrets minsta rörelse som en marionettdocka, kan Ulûkais ägare sålunda beordra den kontrollerade att göra vad som helst, och offret kommer att utföra instruktionerna efter bästa förmåga. En person kan försöka göra motstånd när han utsätts för besvärjelsen. Han måste då dra ägarens rang från tärningsresultatet när han slår sitt MS mot flödesmagi. Misslyckas motståndsslaget står man under Ulûkais ägares kontroll så länge denne fortsätter att koncentrera sig; om han blir omtöcknad eller på annat sätt distraherad, bryts besvärjelsen.

Skuggsyn. Alla föremål och varelser i skuggornas, illusionernas, och det osynligas värld uppenbaras för personen så som de verkligen ser ut, och som i klaraste solsken. Medan man utövar denna kraft är dock den normala synförmågan nedsatt (–30 på Iakttagelseförmåga).

Masspåverkan. Ulûkais ägare erhåller den fruktansvärt starka vilja som krävs för att tvinga horder av

ondskefulla varelser och monster att lyda eller samarbeta, och att föröka sig. Denna förmåga, som påminner om Saurons eller Morgoths fastän i mycket blygsammare skala, och som blir olika effektiv beroende på medfödd fallenhet, gör det möjligt att härska effektivt i ett stort Mörkrets rike som Gundabad. Genom att använda sin förmåga till masspåverkan kan Ulûkais ägare effektivt styra lika många ondskefulla varelser som han har i rang, gånger 1000. Där Sauron skulle kunna behärska en styrka om 240 000 man eller Häxmästaren 60 000, kan en 20:e rangens orchkung alltså inte härska över fler än 20 000 orcher samtidigt. Denna förmåga skiljer sig från Viljekontroll genom att de varelser, som utsätts för Masspåverkan, fortfarande kan ta egna initiativ och var och en för sig är förmögna att förråda sin herre. De motiveras bara att handla i enlighet med härskarens allmänna önskemål, och hans död skulle sprida fullständig förvirring bland dem.

EDD: FV Rykte x 1000 personer kan påverkas samtidigt. En vanlig dödlig förutsätts inte kunna nå mycket högre än FV 20; han torde då vara kung över något litet rike (som orchkungen). Häxmästaren kan mycket väl tänkas ha FV 60 i Rykte, och Sauron FV 240. Om en hjälte i din kampanj lätt kan nå upp till och över FV 20 i Rykte får du justera dessa siffror därefter.

Ökad psykisk kraft. Alla personer med förmåga att använda besvärjelser som har Ulûkai i sin ägo kan utnyttja den som ett x8 Kraftpoängsföremål, och får tillgång till alla ondskefulla besvärjelser upp till samma nivå som han har rang. Sådana som inte kan använda sig av magi, som den genomsnittlige orchkungen, erhåller inte denna förmåga utan istället **Mästerskap med vapen**: förmågan att kunna använda alla närstridsvapen lika effektivt som sitt "Första vapen", d v s det vapen han är bäst på, och aldrig någonsin riskera att fumla.

EDD: +15 i PSY och Nekromanti FV 20, dock ej några besvärjelser. Kostnaden för att lära sig nekromantibesvärjelser halveras. Icke-magiker får istället den magiska förmågan att kunna använda alla vapen med samma CL som sitt bästa vapen-FV. Fummel är omöjligt.

Makt över odöda. Alla odöda varelser kommer att se Ulûkais ägare som sin överordnade, om denne är av högre rang än de själva, eller som en jämbördig allierad om de själva skulle ha samma eller högre rang. Inga odöda kommer att anfalla personen ifråga, och om de är av lägre rang än honom kan han Kontrollera dem enligt ovan.

Att denna skräckinjagande artefakt har hamnat i Gundabad är ingen tillfällighet, utan snarare en del av förklaringen till att detta ondskefulla rike har kunnat bestå så länge. Skorgs flykt från Angband med Ulûkai var en av Morgoths sista krigslister; han hade gissat att en orch skulle kunna passera obemärkt där en mäktigare budbärare utan tvekan skulle bli stoppad och krossad av Valar. Som Ulûkais förste ägare var Skorg förmögen att grunda ett varaktigt mörkrets rike, och varje ny orchkung som ställs inför Skorgs vålnads fasansfulla granskning får också röra vid Ulûkai, för att sedan kunna utnyttja dess krafter under sitt välde. I tusentals år har Ulûkai legat här, okänd för alla utom Gundabads kungar och deras överstepräst, medan Morgoth tynar bort utanför världens cirklar. I mycket påtaglig bemärkelse existerar Gundabad, dess orcher, och dess herrar för att föreviga den ondska som den Svarte Fienden först utsådde i Midgård.

Ulûkai kan visserligen inte värderas i pengar, men om den någonsin skulle bli stulen kommer det att visa sig omöjligt att identifiera den som någon bestämd sorts ädelsten, varför den sannolikt visar sig osäljbar. Den mäktiga artefakten kan heller inte förstöras med några konventionella metoder. Om någon verkligen skulle lyckas avlägsna Ulûkai från Skorgs Krypta, skulle försöken att göra sig av med den ge stoff till en lång kampanj.

GHRAZÎMBANERET

Ghrazîmbaneret, symbolen för Gundabads Härskaras förbund, betraktas som det heligaste och mest värdefulla föremålet i hela Citadellet. Själva baneret är en stor, blodröd rektangel av siden med symbolen för Gundabad, berget med de tre topparna, i svart i mitten. Det sitter på en gedigen stav av stål med en mörkerbests kranium i toppen. Ända sedan Andra åldern har Ghrazîmbaneret burits av orchkungens livgarde närhelst monarken personligen har trätt ut på slagfältet. Det har aldrig fallit i fiendens händer. Enligt legenden förde Skorg själv med sig staven från Angband. Överallt där Ghrazîmbaneret vajar förhöjs orchernas stridsmoral, och får dem slåss än vildsintare; orchtrupper inom 30 meter från det får +20 på alla närstridsattacker (EDD: +1), och de kommer aldrig att ge upp så länge orchkungen lever. I själva verket härrör dessa krafter från besvärjelser i själva staven, och baneret i sig har inget särskilt värde för någon, men det vet orcherna ingenting om. Inte heller vet de att staven skulle skänka samma fördelar till vilken armé som helst, oavsett vilket baner som vajade från den. Staven skyddar också den person som bär den mot alla anfall med närstrids- eller projektilvapen (SRR: +100 till fanbärarens FB, d v s 100 subtraheras från alla angripares AB / EDD: –18 på anfallarens anfallsslag; perfekt slag är alltid träff). Ghrazîmbaneret följer Ashdurbûken varthelst han går.

THRAKURGHASH

Thrakurghash (Ss. "Eldbringaren") är en jättelik kroksabel, nästan 1,5 meter lång, smidd av svart laen (ett i det närmaste oförstörbart vulkaniskt glas som endast är formbart vid extremt låga temperaturer). Rött drakläder är virat om hjaltet, och svärdsknappen som fungerar som justerbar motvikt åt klingan är formad som en drakklo av mithril med en rubin i toppen. Kroksabeln tillverkades av Gundabads mest framstående vapensmeder åt Ashdurbûken under Andra åldern, och förtrollades av trollkarlar speciellt utskickade från Mordor. Thrakurghashs laenklinga, som aldrig behöver (eller kan) slipas, ger +25 i AB. Bäraren skyddas ständigt av besvärjelsen Skydd III (listan Besvärjelsens skydd). Kroksabeln kan på kommando frambringa en Eldaura som ger alla som träffas av vapnet, vän som fiende, en Allvarlig brännskada typ B. Eldauran kan frammanas hur många gånger som helst, men det måste göras innan ett anfall påbörjas; vid eventuellt fummel kommer Eldauran också att drabba dem som träffas av misstag. Avslutningsvis kan Thrakurghashs bärare utnyttja besvärjelserna Projektilparad och

Svärdsparad (båda i listan Handens kraft) upp till fyra gånger/dag vardera. Detta vapen utstrålar en mycket kraftig aura av magi, och det äger en stark egen, ondskefull vilja. Orcher och andra av Mörkrets tjänare kan använda vapnet utan problem, men det skulle vara oerhört svårt för någon representant för de Fria Folken att vinna över Thrakurghash till det goda; äger man inte själv en mycket stark vilja är det risk att det hela slutar med att man själv blir slav under vapnet. Kroksabeln befinner sig alltid inom räckhåll för orchkungen.

(EDD: +4 i CL, den är skyddad med en permanent ANTIMAGI E3, och eldauran ger 1T4 i extra skada. Dessutom kan den parera med +10 på tärningen upp till åtta gånger / dag).

6.5.2 MÄKTIGA FÖREMÅL

ISHJÄLMEN

Denna höga, toppiga, diamantprydda mithrilhjälm med horn är Gundabads "krona", som bärs av orchkungen vid högtidliga tillfällen. Dess blanka ytor har svärtats för att framhäva ädelstenarna, och hjälmen ser nu glansigt gråsvart ut. Ishjälmen skänker sin bärare två fördelar: dels skyddar den honom automatiskt från alla allvarliga skador, dels kan den, upp till två gånger om dagen, på kommando skapa en Isvägg (som i listan Köldens lag) runt bäraren. Orchkungen kan inte använda sig av denna besvärjelse samtidigt som han frammanar Thrakurghashs Eldaura, eftersom de två besvärjelserna tar ut varandra. Ishjälmen ägs av Ashdurbûken.

EDD: Den kan två gånger om dagen frammana en KÖLDGLACIAL E5, som varar i 10 SR.

DVÄRGHACKAREN

Dvärghackaren är en fruktansvärd stridsyxa med huvud av mithril och skaft av lebetronträ. Den är förtrollad, ger +20 i AB, och fungerar som "Dräpande vapen" mot dvärgar, vilket innebär att vapnet, om det gör en normal allvarlig skada mot en dvärg, dessutom tilldelar denne en andra allvarlig skada med +10. Orchrunor ingraverade på yxans skaft utslungar förbannelser mot dvärgarnas alla sju hus. Om en dvärg försöker använda vapnet drabbas han omedelbart själv av de "Dräpande" effekterna. Dvärghackaren tillhör Kluvna Spirans krigsherre.

EDD: Yxan har +3 CL och gör dessutom +1T6 skada mot dvärgar.

FLADDERMUSENS TALISMAN

Talismanen består av en stor rubin med en fladdermus ingraverad, hängande på en svart stålkedja. Den är tillverkad i Dol Guldurs hålor, och Sauron själv hade ett finger med i spelet när den förtrollades. En gång per dag, och upp till nio timmar i följd åt gången, kan talismanens bärare förvandla sig till en vampyrfladdermus. På grund av Mörkrets Herres ondskefulla inflytande kan talismanen bara användas utan fara av någon som är fullständigt hängiven ondskan. Andra kommer att fångas i fladdermusgestalt. Talismanen fungerar också som ett x2 Kraftpoängsföremål *(EDD: +5 PSY)*. Mörkrets Överstepräst äger Fladdermusens talisman.

DEN VRIDNA STAVEN

Den Vridna Staven tillhörde ursprungligen en människa, en trollkarl som dog genomborrad av orchernas pilar innan han hann använda sig av den. Staven är av metall, vriden till en egendomlig korkskruvsform, och med en liten svart kristallkula i toppen — den inräknad är staven 180 cm lång. Normalt fungerar den som ett x3 Kraftpoängsföremål för jordmagibesvärjelser (enbart). Två gånger per dag kan dock en Elblixt (listan Ljusets lag) dessutom skjutas ut från kristallkulan. Efter att tolv sådana blixtar har förbrukats är staven alldeles utmattad och måste placeras utomhus i åskväder för att åter laddas upp. Gundabads trollkarl äger denna stav.

EDD: +10 PSY och förmåga att skicka två BLIXT E3 om dagen (måste återuppladdas enligt ovan efter 12 blixtar).

6.5.3 MINDRE MÄKTIGA FÖREMÅL

KNIPSAREN

En lång kroksabel av legerat stål med böjd, hullingförsedd spets. Knipsaren är den grymme krigsherren Bralgs älsklingsvapen. Klingan är 135 cm lång. Vapnet ger +15 i AB, och så fort vapnet har förorsakat en allvarlig skada anses dess hulling ha fastnat i motståndaren. En person med 90 eller mer i STY kan slita loss spetsen, och därmed förorsaka en allvarlig huggskada (tabell AST-2) typ D utöver alla tidigare skador. Bäraren kan upp till fem gånger om dagen lägga besvärjelserna Hoppa eller Landa (båda i listan Förflyttningens lag) på sig själv.

EDD: Ett mycket fint smidesarbete; +1 i CL. Vid ett särskilt slag anses dess hulling ha fastnat i motståndaren. En person med 16 eller mer i STY kan slita loss spetsen, och därmed förorsaka ytterligare 1T6 skada. Dessutom kan bäraren lägga besvärjelserna SPRÅNG E3 eller BALANS E1 upp till fem gånger om dagen.

THOBS STRIDSKLUBBA

Thobs Stridsklubba är ett kolossalt vapen av legerat stål, 180 cm långt och översållat med otrevliga spikar. Vapnet är förtrollat och ger +15 i AB. Det kan dock bara användas av en person med 100 eller mer i STY. På grund av sin väldiga tyngd ger spikklubban, så fort det gör en allvarlig skada, dessutom en allvarlig krosskada typ D och en allvarlig stickskada typ B. Trollvaktens hövding använder sig av detta vapen.

EDD: Vapnet kräver STY-grupp 4, ger +2 i CL och dessutom +2T6 skadebonus vid ett särskilt slag.

DRAKHJÄLMEN

Denna svarta hjälm, smidd av legerat stål och försedd med visir och en hjälmprydnad i form av ett drakhuvud, bärs normalt av Drakportens Befälhavare. Förutom dess allmänt skyddande funktion kan bäraren genom den tala drakarnas språk, och upp till tre gånger om dagen lägga besvärjelsen Vänskapens sång (listan Bindande sånger) i en något burkig variant som dock är verksam mot drakar, och endast mot sådana. Drakens MS mot denna besvärjelse minskas med –40.

EDD: Bäraren kan tala drakspråk och dessutom är hjälmprydnaden en permanent symbol med VÄNSKAP, som bara fungerar på drakar och högst tre gånger om dagen. Draken får –8 på sitt motståndsslag mot den.

7 PLATSER I GUNDABAD

Gundabad är alldeles för stort för att kunna kartläggas i sin helhet och beskrivas i detalj. Istället finns i detta avsnitt både ÖVERSIKTSKARTOR, som i stor skala visar var de viktigaste platserna i den Undre Staden ligger i förhållande till varandra, inklusive huvudstråk, större grottor och unika företeelser, och DETALJKARTOR, som mer precist avbildar de centrala områdena: Drakporten och de tre Spirorna. Fastän Hålorna i sin helhet endast kan avbildas på översiktskartor, har några detaljkartor tagits med över vissa platser där det är troligt att äventyr kan komma att utspelas. På översiktskartorna, till skillnad från detaljkartorna, visas inte de hundratals mindre grottorna, sidopassagerna, fällorna och naturliga fenomenen i området; dessa får varje spelledare själv slumpmässigt ta fram i den mån det behövs med hjälp av tabellerna i slutet av detta häfte. För varje djup i Hålorna anges dock hur vanligt där är med lurgbostäder, förråd, krogar och liknande, och SL bör ha dessa siffror i åtanke alltefter som de olika nivåerna utforskas. Svampgrottorna och Gruvorna är inte alls lika hårt styrda och kan, då de ligger under berget Gundabad snarare än inuti det, teoretiskt breda ut sig hur långt och hur djupt som helst.

Storleken på Gundabads tunnlar varierar. Huvudstråken, de som är med på översiktskartorna, är i allmänhet 6 meter breda och 4,5 meter höga, men kan vara så breda som 12 meter. De vanligare, mindre gångarna är i regel 3 meter breda och 180 cm höga, men på sina ställen kan dessa sidopassager smalna av till 1,5 meters bredd och 120 cms höjd (få gångar är så små i Spirorna). Flertalet av de mindre grottorna är 3-4,5 meter i tak och oregelbundet formade, så länge annat inte sägs i texten. Dörrar används sparsamt, och markerar vanligtvis att någonting viktigt döljer sig bortom dem; om inte annat sägs är de huggna ur ett enda stenblock, förstärkta med järn, 180-240 cm höga, 120 cm breda och 15 cm tjocka, och upphängda på svängtappar av järn. Dörrarnas lås har vanligen normal svårighetsgrad. Nycklar finns hos vem som än för befälet i området: den orchfurste som bär ansvaret för de olika huvudregionerna har en komplett uppsättning för sitt område, och orchkungen innehar huvudnycklarna till hela staden.

EDD: Om inte annat sägs har ett lås SG 10. Detta värde varierar endast sällan; istället modifieras CL. Bara de allra mest invecklade konstruktionerna ger både sänkt CL och höjd SG. Låsen är i regel så placerade, att det är omöjligt att slå sönder dem — speciellt som dörrarna är av sten. Dörrarna tål minst 500 KP.

Gångar och grottor saknar belysning, med undantag för de områden som för tillfället är i bruk, vilka lyses upp av svagt fackelsken och av eldgropar, som sprider en frän rök och kastar tunga skuggor på väggarna. Uruk-hais områden är bättre upplysta än snagas; de viktigaste rummen i Spirorna är försedda med schakt som släpper in ljus. I öppningarna sitter röksvärtade glasrutor, som skyddar orcherna mot direkt solljus.

Kommunikationer och transporter innebär allvarliga problem i en så stor stad, med hundratals mil av gångar och korridorer. För korta avstånd använder sig orcherna av löpare som bär muntliga meddelanden. För längre avstånd tar sig de tränade vampyrfladdermössen fram mycket snabbare; de bär med sig kodade pergamentrullar som bundits fast vid deras långa klor. Framme vid sitt mål belönas budbärarvampyren med en slurk färskt blod från ett förråd som vid behov fylls på genom att man åderlåter några nya slavar. Tunga laster med gods dras fram på Våtvägarnas pråmar. Eftersom Spirorna inte är direkt förbundna med Våtvägarna, hissas förnödenheter upp till dem via djupa schakt försedda med hissanordningar: vinsch, hissblock och talja. I stort sett samma konstruktion används i Gruvorna för att föra upp malmvagnarna till ytan.

FÄLLOR

Orcher är förtjusta i mekaniska påfund och maskinella avarter av olika slag, och deras snedvridna, illvilliga hjärnor har uppfunnit och placerat ut sinnrika fällor i frikostigt antal överallt i Gundabad. De flesta är konstruerade för att fånga in inkräktare och spioner i syfte att förslava dem, och i förbifarten åsamka dem ett visst mått smärta i bestraffande syfte. Orcherna föredrar att inte döda sina offer på en gång; de har värre ting i beredskap för dem. Själva kan orcherna lätt undvika områden försedda med fällor med hjälp av svårtolkade tecken och mönster inristade i de skrovliga bergväggarna. De som inte vet hur man skall tolka orchernas räfflor och skåror kommer att få det Extremt svårt (-30) att upptäcka Gundabads fällor. Rollpersonerna måste också hålla särskild uppsikt efter sådana faror för att alls få syn på dem.

EDD: Fällorna ger -6 på Finna dolda ting. Det erhållna värdet är dessutom halverat så länge spelaren inte uttryckligen säger att rollpersonen aktivt spanar och känner sig för efter fällor. Med Hantera fällor halveras inte CL, men man har fortfarande -6.

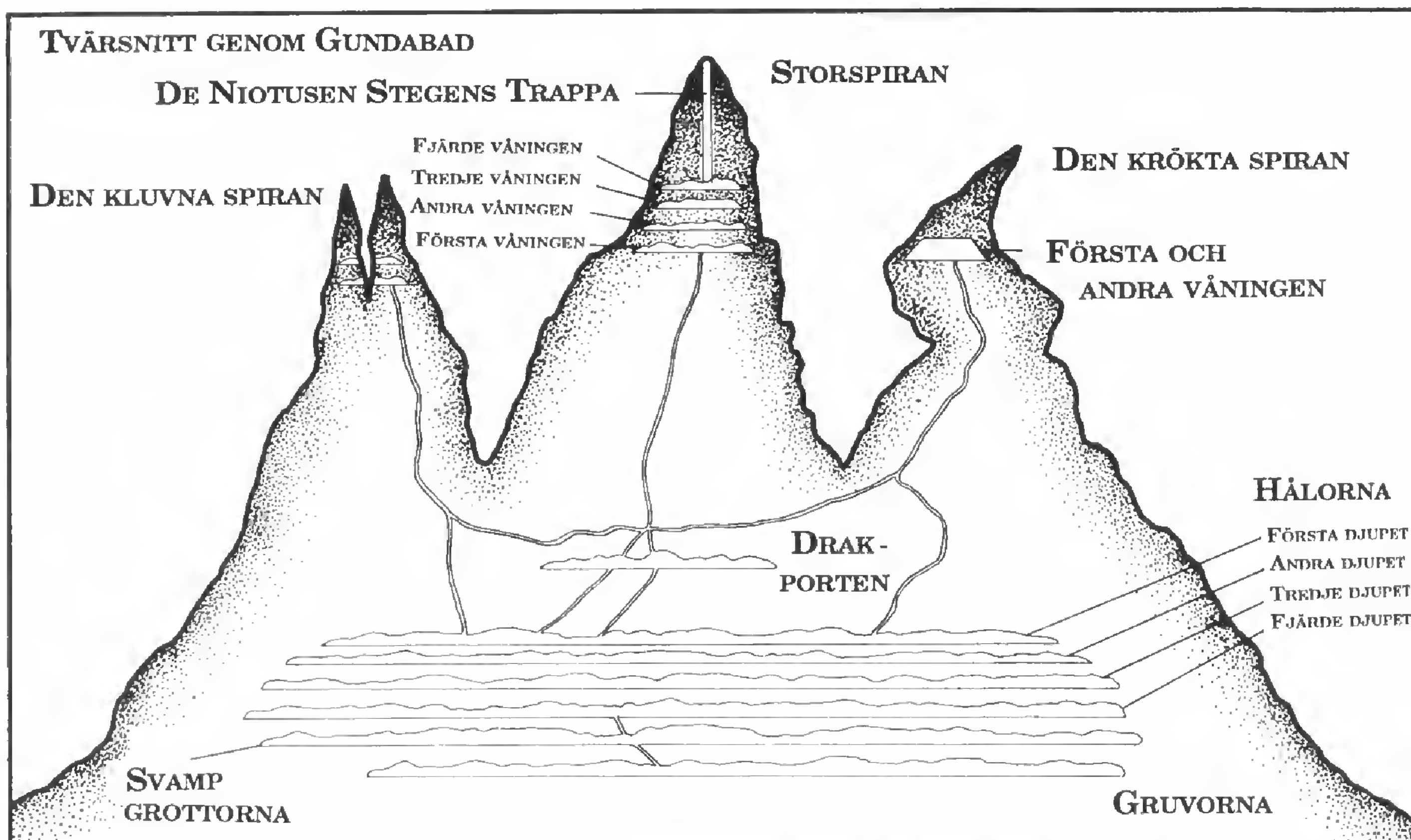
Fem av de vanligaste typerna av fällor i Gundabad beskrivs nedan. Ovanligare och mer sofistikerade fällor beskrivs i samband med den plats där man finner dem.

SJÄLVSTÄNGANDE FALLGROP

Detta är ett sex meter djupt schakt täckt av en flat stenhäll, maskerad som en del av det omgivande golvet. Den är 1,5-3 meter bred, beroende på storleken på den korridor eller det rum där fällan ligger. Falluckan använder sig av ett system med motvikter för att fungera. När 25 kilo eller mer placeras på falluckan ger den vika åt endera hållet, varvid offret störtar lodrätt ned och tar lämplig fallskada (EDD: 3T6) mot det hårda stengolvet. Stenhällen vrider sig omedelbart på plats igen så snart den har befriats från tyngden. Falluckan kan inte öppnas underifrån.

MÖRDARGROP

I denna variant av den vanliga självstängande fällan faller offret ner i ett schakt på vars botten rader av vässade järnpålar står; dessa tillfogar honom 1-4 allvarliga stickskador typ D. Pålarna är försedda med hullingar, som effektivt håller kvar offret och praktiskt



taget naglar fast honom vid golvet om han inte sliter sig lös, vilket vore fruktansvärt smärtsamt och dessutom skulle ge ytterligare en allvarlig stickskada typ D.

EDD: 1T4 träffar som var och en gör 2T8+2 i skada. Om man lyckas med ett PSY-slag har man slitit sig loss. Oavsett hur det går tar man dock 1T6 i skada (ingen abs skyddar) i den träffade kroppsdelen; en riktigt rå sälle kan försöka igen.

RÖRLIGA VÄGGAR

I den här fällan får 25 kilos tyngd eller mer på en viss sten i golvet till följd att två stycken 60 cm tjocka stenhällar på 9 meters avstånd från varandra glider ut från korridorens väggar; alla som befinner sig i området mellan dem blir effektivt instängda. Återställningsmekanismen är dold någonstans på fällans utsida. Orcherna kontrollerar dessa fällor regelbundet, och det enda alternativet till att långsamt kvävas är att ge sig.

FÖRGIFTADE PILAR

Liksom i fallet med de rörliga väggarna använder sig denna fälla av en golvplatta som utlöser fällan om 25 kilos tyngd eller mer placeras på den. Här drabbas man dock av 5-10 armborstlod, avlossade genom osynliga hål i väggarna från dolda armborst i ett utrymme på andra sidan. Pilspetsarna är doppade i ett förlamande svampgift, som anfaller på nivå 5. De som inte motstår giftets effekt försänks i dvala i 48 timmar, minus en timme för varje poäng man har i FYS-bonus.

Armborstloden träffar slumpmässigt vem som helst som råkar befinna sig inom ett 3x3 meter stort område i anslutning till utlösarstenen, och kan avfyras från vilken vägg som helst. När en pilfälla väl har utlösts dröjer det 1-20 timmar innan orcherna laddar om den.

EDD: Det rör sig om tunga armborst (2T6+2 i skada). Giftet är framställt av svampen Vit Dödare, se beskrivning i avsnitt 3.3. GiftSTY är i detta fall 15.

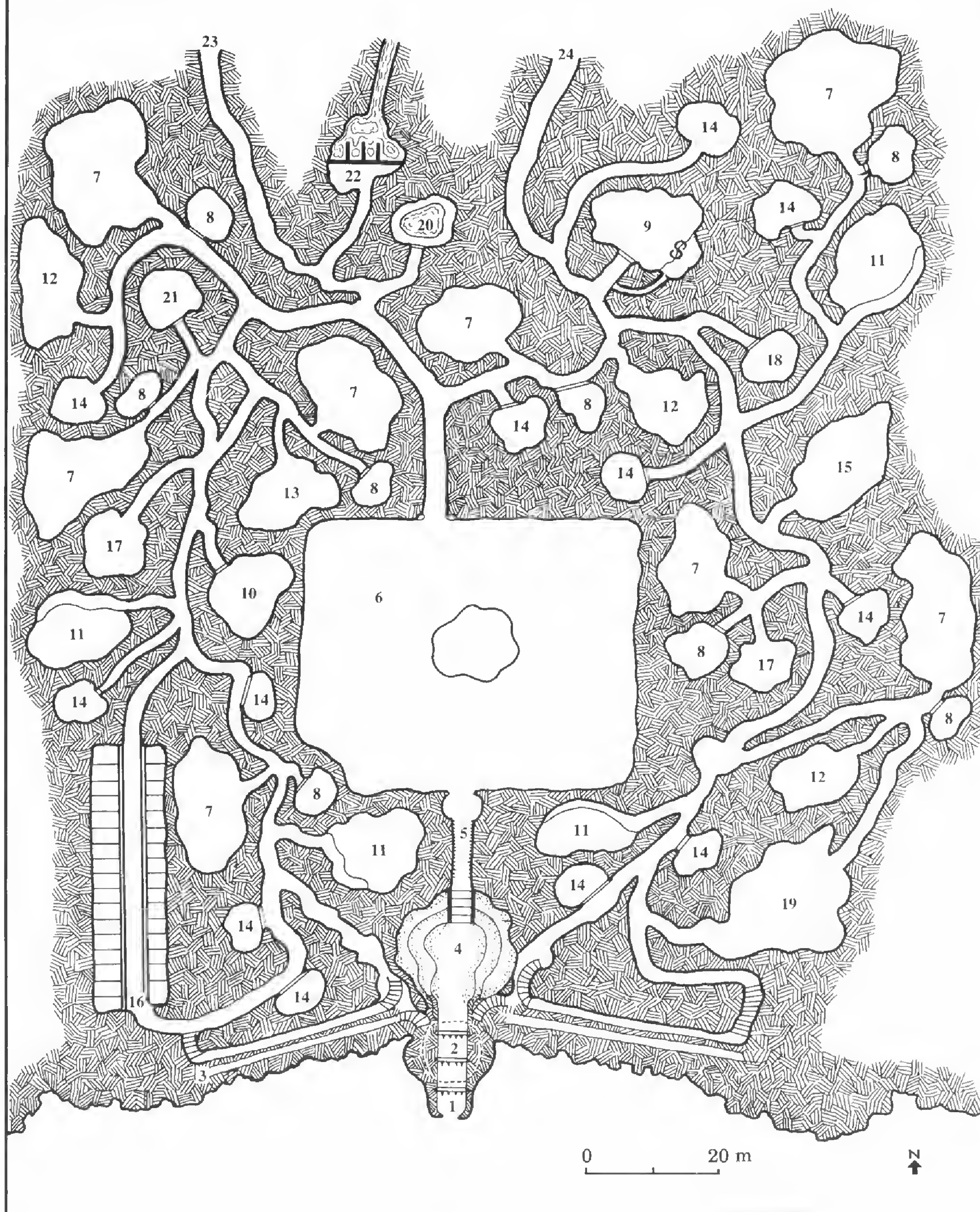
VÅTVÄGSFÄLLA

Dessa fällor utnyttjar Gundabads omfattande vattenledningssystem, Våtvägarna. Också här ger en motviktsförsedd golvplatta vika när mer än 25 kilos tyngd placeras på den, för att återgå till sitt ursprungliga läge när offret har fallit ner. Istället för att dråsa ner i ett hårt stengolv plumsar dock offret ner i det strömmande vattnet i en oupplyst, mindre våtväg som rinner fram under tunnelgolvet. Offret tar ingen skada, men sveps snabbt med längs den sluttande kanalen till en vattenreservoar som det är omöjligt att ta sig ut ifrån och där orcherna med jämna mellanrum fiskar upp sina uppblötta fångar. Det finns alltid tillräckligt med luft, så den olycklige löper ingen risk att kvävas; däremot kan han behöva befria sig från rustning, ryggsäck och värdefulla föremål däri för att inte drunkna, eftersom Våtvägarna alltid är åtminstone tre meter djupa.

LABYRINTER

Man kan stöta på åtskilliga labyrinter i Gundabad, från den enorma Stora Labyrinten som skyddar Drakporten via de mycket sofistikerade och dödliga labyrinterna i de tre Spirorna till de mindre men inte på något sätt enklare anläggningarna som förekommer överallt i Hålorna. För att ta reda på en labyrints exakta utseende får SL vända sig till Slumptabellen för labyrinter (9.3) i slutet av detta häfte. Samtliga labyrinter är välförsedda med fällor avsedda att frustrera, hindra och förvirra. Rörliga väggar är vanligt förekommande, och många av gångarna har gjorts så att de ser exakt likadana ut som ett flertal andra. Normalt väntar någonting otrevligt i hjärtat av varje labyrint. Orcherna lotsar sig genom labyrinterna precis som de undviker fällorna: med hjälp av hemliga tecken.

Drakporten



23
24
7
14
8
22
20
9
14
7
8
11
12
21
7
18
14
8
7
14
8
12
7
14
15
13
8
17
6
7
10
11
14
7
8
17
14
14
8
12
7
8
5
11
11
14
14
14
19
4
14
16
2
3
1
0
20 m
N

7.1 DRAKPORTEN (DR)

Dr 1. Tredubbla portar. Vägen in till Gundabad via Drakporten skyddas av tre massiva dubbelportar av stål i följd. Dessa är sex meter höga, nästan fem meter breda och 120 cm tjocka, och belägna inne i munnen och svalget på det jättelika, uthuggna drakhuvud som omgärdar öppningen in i berget. Järntaggar, tre decimeter långa, sticker ut från portarnas utsida. Dessa portar är alldeles för tunga för att kunna öppnas och stängas med våld, och manövreras följdriktigt med hjälp av vinschar och kedjor via taljor. Likväl krävs gemensamma ansträngningar från en hel lurg av vanliga orcher bara för att rubba ena halvan av en av dessa portar. Portarna balanseras på svängtappar inhuggna i bergväggarna. Två stålreglar glider på plats för att säkra ingången mot stormning.

Dr 2. Draknosen. Ovanför portarna höjer sig hotfullt den del av den skulpterade draken som utgör dess ögon och nos. Spiraltrappor på vardera sidan av portarna går upp till ett rum som holkats ur innanför ögonen, dit en lurg om 10-15 snaga, oftast Krach-ul, är permanent förlagd. Grytor med kokande olja hålls ständigt upphettade, redo att tömmas ned på anfallare genom drakens näsborrar eller genom öppningar i taket till portvalvet. Stora lyktor med rödmålat glas, tända nattetid, blänger genom drakens ögon för den dramatiska effektens skull samt som ledljus åt vilsekomna plundringspatruller.

Dr 3. Gallerier och skottgluggar. Åtskilliga våningsplan av gångar, insprängda i berget över och på vardera sidan av portarna, nås via stentrappor. Väggarna i dessa gallerier genomborras av talrika smala skottgluggar, inte mer än trettio centimeter breda, från vilka en hagelskur av projektiler kan avlossas mot angripare. Fyra snagalurger, totalt 40-60 orcher, alla beväpnade med bågar och till hälften bestående av skickliga Ilguz-bågskyttar, står redo att försvara portarna mot anfallare medan trupperna där innanför gör sig redo.

Dr 4. Mönstringens grotta. I denna vidsträckta sal, alldeles innanför de Tredubbla portarna, inspekterar Drakportens befälhavare sina trupper innan de sänds ut på räder. Återvändande grupper av jägare och plundrare lämnar sedan ifrån sig sitt byte av gods och kroppar längs med väggarna här inne. Sex lurger av Huvorghaorcher, totalt 60-90 stycken, är ständigt förlagda hit för att vakta och manövrera de Tredubbla portarna. Grottans golv höjer sig i avsatser som i en arena, med en bred ramp och trappa upp till huvudstråket vidare in i berget. Om en invasionsstyrka skulle lyckas ta sig förbi portarna, skulle otaliga orchiska bågskyttar stå redo att öppna eld mot dem från avsatserna så fort inkräktarna nått in till grottan, samtidigt som de bästa närstridstrupperna skulle bekämpa fienden på trappan där de kan utnyttja höjdskillnaden till sin fördel. Några bänkar och bord av granit står längs väggarna i grottan, bredvid åtskilliga tunnor med den svaga orchiska spritsorten skakk. Åtskilliga koger fulla med pilar hänger i krokar på väggarna.

Dr 5. Drakarnas gång. Huvudstråket ut från Mönstringens grotta kantas av röda drakhuvudsskulpturer av porfyr, trettio stycken allt som allt, vilka skjuter fram ur väggarna med tre meters mellanrum på vardera sidan av korridoren och mittemot varandra. Dessa under normala omständigheter ofarliga drakhuvuden förvandlar passagen till en dödlig fälla i två fall. För det första kan den snaga-lurg som posterats i bortre änden av gången, om en invasionsstyrka skulle följa Drakarnas gång ut från Mönstringens grotta, dra i en spak där, varigenom drakhuvudena sprutar ut en kemisk "flytande eld" som drabbar alla personer inom tre meters radie från varje huvud som ett Eldklot. För det andra upptäcker drakhuvudena, och spyr automatiskt ut sin eld mot, alla individer som tar sig fram längs gången under det de försöker dölja sig med någon form av magi. Det enda någorlunda säkra stället att skydda sig undan huvudenas lågor är att trycka sig mot väggen mellan dem. Detta reducerar eldens effekt med -30. Då det tar tio minuter för fällan att laddas om, kan en snabbfotad grupp hinna igenom till bortre änden innan drakkäftarna sprutar eld för andra gången.

EDD: Vätskan gör 1T6 / SR i skada och brinner av sig själv i 1T6+2 SR, om man inte lyckas släcka den genom att rulla sig på marken (inte så klokt i det här fallet, eftersom den dryper av flytande eld), kväva lågorna med en filt, eller något annat som SL bedömer som rimligt. En person med mycket goda reflexer, som klarar ett svårt SMI-slag, hinner trycka sig mot väggen enligt ovan, vilket reducerar skadan till 1T3 / SR. Rustningar absorberar som vanligt, men på den totala skadan, inte per SR. Om en person i läderrustning tar 2 i skada första SR absorberar rustningen det, men fr o m nästa SR skyddar den inte alls. Den lättflytande vätskan hittar snabbt de oskyddade ställena och rinner in under rustningen.

Dr 6. Stora labyrinten. Drakarnas gång mynnar ut i Stora labyrinten, genom vilken vakterna retirerar om de blir mycket hårt trängda. Det är den mest vidsträckta av Gundabads många labyrinter, och en inkräktare kan vandra omkring i dess vindlande tunnlar och återvändsgränder i flera dagar; många tar sig aldrig någonsin ut igen. I hjärtat av den stora labyrinten lurar en kölddrake, ung enligt drakars sätt att räkna åren, men redan för stor att ta sig ut ur den mittersta grottan. Talrika expeditioner har försett detta fjälliga monstrum med middagsmat, och det har samlat på sig en icke föraktlig skatthög, vars värde uppgår till 1800 gs (huvudsakligen bestående av silver- och kopparstycken samt +5 eller +10 människo- eller dvärgabrynjor och dito vapen, där långsvärd och handyxor dominerar). Kölddraken, vars namn är Moraxar, har följande värden: Rang 20, Snabbhet MS, Skadepoäng 360, Rustning MR, FB 40, Anfall 120Be(stort)/120Kl(stort)/ 120St(mycket stort)/80Ho(mycket stort), Storlek MS. Till skillnad från de slukade utforskarna lotsar sig orcherna snabbt fram genom labyrinten och undviker kölddraken; Drakportens befälhavare kontrollerar monstret när så är nödvändigt med hjälp av Drakhjälmen. Han gör ofta så när han vill plocka till sig något speciellt värdefullt föremål ur drakens skatthög.

EDD: Moraxar är en mogen kölddrake; använd typvärdena nedan eller slå fram egna. Kölddrakar liknar de vanliga drakarna i allt utom en sak: de kan inte spruta eld. Istället använder de sig av sina fruktansvärda tänder och klor, och framför allt av sin enorma tyngd.

De gillar att resa sig på bakbenen och sedan dundra ner på sina fiender, som då tar 1T8+drakens dubbla SB i skada. (Den självuppoffrande hjälten ställer sig genast upp med lyftat svärd. Om hans vapen håller, vilket det nog inte gör om det inte är magiskt eller av mithril, gör det drakens normala SB i extra skada.) Kölddrakar är inte immuna mot eld, men däremot mot köld (även magisk). En rustning av kölddraksläder ger samma fördelar. Deras skinn är dessutom mycket vackert: silverglittrande, med blanka, jämna fjäll.

STY 60 / STO 60 / FYS 22 / SMI 13 / INT 16 / PSY 21. SB +4T6 / KP 41. Vapen: 2 Klor FV 18 1T6 / Svanssnärt FV 16 1T4 / Bett FV 18 1T8 (se även texten). Förfl. L14 (vinglös). Abs: Över 7, Under 3. Moraxar har inget skattpansar.

Skattens värde är 18 000 gm i guld- , silver- och kopparmynt, ringar och mindre smycken, samt mästarsmidda vapen och rustningar, främst ringbrynjor, slagsvärd, bredyxor och dolkar. Dessa kan vara bättre än normalt på många olika sätt (välj ett per föremål): +1 i abs; -1 viktbokstav för rustningar; +1 på CL; +1 i skada och +4 i BV; +8 i BV; 1T4 gånger normala värdet p g a vackra utsmyckningar. De kan också vara tillverkade av t ex brons, dock knappast mithril.

Dr 7. Zharilogement (8 st). För att uppnå större effektivitet är de orchtrupper som har stationerats vid Drakporten inte inlogerade i små lurggrottor, som i den Undre Staden, utan i vidsträckta logement vilka bebos av en hel zhari, d v s tio lurger (100-150 vanliga orcher). Dock är normalt endast hälften av garnisonen närvarande i de ekande grottsalarna, då de övriga är utkommenderade på plundringsräder eller vakttjänstgöring. Av de 50-75 orcher som befinner sig här är 5 ledare för lurger, 5 spejare, 10-15 erfarna krigare, 20-31 fullvuxna krigare och 10-19 unga (färska) krigare. 40-60 snagahonor bor också här, och betraktas som ledarnas och de äldre krigarnas egendom. Orchkvinnorna sköter huvudsakligen hushållsgöromålen: laga mat, skrubba ur grytor, laga uniformer och tömma latrinhinkar. 20-35 av dessa kvinnor är alltid närvarande; resten är upptagna någon annanstans med de sysslor de fått sig tilldelade. Halmmadrasser inpressade i hörnen, bänkar och bord av granit, och en stor eldgrop i mitten av grottan är den enda inredning som finns. Skräp, ben och diverse avfall ligger kringstrött över golvet. Orchkrigarna och spejarna som logerar här äger vardera 1-5 bs och 6-10 ks, medan ledarna (Drartulu) har 6-10 ss och 12-30 bs. I fem av zharilogementen består garnisonen av Huvorghaorcher, hämtade från de styrkor i Hålorna som lyder under Drakportens befälhavare. De är de mest pålitliga. Burzath, Krach-ul och Ilguz står för manskapet i en zhari var. De anses stå under befälhavarens befäl så länge de är stationerade här, men håller i själva verket ett öga på saker och ting åt sina riktiga herrar.

Dr 8. Officersgrottor (8 st). I anslutning till varje zharilogement ligger den befälhavande Urukofficerens privata håla. Dörren är märkt med en bronsplåt, och låst. Förutom officeren finns 1-3 honorcher här för att sköta hushållsgöromålen. Det är 60% sannolikhet att officeren och hans tjänarstab befinner sig i grottan. Av möblemanget kan nämnas ett stenbord med tillhörande granitbänkar, en sandstenshäll till säng täckt med högar av fällar, en träkagge innehållande röd goki och med tappkran av koppar, och en stor eldgrop omgärdad av en bronsskärm. En Urukofficers rikedomar, som han alltid bär med sig, uppgår till 11-15 gs och 21-25 ss.

EDD: Urukofficerena äger 110-150 gm och 210-250 sm var. Helst skulle de bära på sig alltihop, men en del måste de faktiskt gömma i sin grotta, på det mest fantasifulla ställe de kan komma på.

Dr 9. Befälhavarens grotta. I denna grotta, en ståtlig boning i orchernas ögon, bor en av Gundabads förnämsta ledare, Drakportens Befälhavare. I enlighet därmed är dörren, märkt med en silverplåt och de korsade kroksablar som är Huvorghastammens märke, låst (Svår, -10 att dyrka upp, EDD: -2 på Låsdyrkning), och en hel lurg om 10-15 snaga från Huvorgha står på vakt utanför den. Befälhavarens rika boning är inredd med ett stort, polerat bord av svart marmor, magnifika stolar av basalt med karmar formade som drakar, en bred, flat häll av obsidian till säng täckt med högar av sobelpälsar, och ett imponerande förråd av både första klassens orchisk tongkûn och människotillverkad sprit i ett dussintal träkaggar med tappkranar av silver. Omgärdade av en bronsskärm, i en ram med en trefot av mässing i de fyra hörnen, stiger eldgropens färgade lågor flammande upp i rummets mitt. Befälhavarens talrika krigstroféer, dvärg-, alv- och människofienders skallar, och andra minnesföremål hänger från kedjor eller vilar på hyllor av järn. Bland de mest berömda av dessa är draken Usuarchs förtrollade ögon som sägs kunna se ner under bergets rötter; de simmar nu i en lag i två burkar av kristall. Drakportens Befälhavare befinner sig sannolikt (70% chans) i sin grotta tillsammans med sitt följe av slavkvinnor, 5-8 snagahonor och en Urukkvinna.

Ordentligt fastspikad i golvet, och öppet där alla kan se den, står en stor järnkista med ett Mycket svårt lås (-20; EDD: -4 på Låsdyrkning). Skatterna i den används av befälhavaren till småmutor, att betala Estaraveköpmän med, och för att lura naiva tjuvar. Den innehåller 2000 ss, 5000 bs och 8000 ks. De mer värdefulla skatterna ligger, tillsammans med hans vapen och rustning, och även Drakhjälmen när han inte bär den på sig, i en liten angränsande kammare dold bakom en lönndörr som är Extremt svår (-30; EDD: -6 på Finna dolda ting) att finna och öppna. Det är förbluffande att se hur mycket befälhavaren egentligen har samlat på sig, och det speglar också hans otyglade girighet: 10 000 gs och 20 000 ss, samt 30 topaser och 25 hyacinter värda 10-100 gs/styck, sparade som reserv ifall han skulle behöva ge sig av i en hast. Alltsammans hålls inlåst i fem järnkistor, vars lås är Mycket svåra (-20; EDD: -4) att dyrka upp. Här förvarar befälhavaren också ett förråd av svamp- och örtgifter, lämpliga att stryka på vapen eller att genomföra något plötsligt förräderi med. Alla kistornas lås har smetats in med ett av dessa gifter; det anfaller på nivå 8, och dödar sitt offer omedelbart om denne misslyckas med sitt MS. Lyfter man på locket till någon av kistorna utan att först desarmera dess fälla, skjuts dessutom 10 små pilar på undersidan av locket iväg från spända fjädrar. Dessa pilar har också bestrukits med samma dödande gift.

Som befälhavaren är en försiktig och förtänksam

orch, har han en privat flyktväg ut från sin grotta — en hemlig gång i skattkammaren. Den slutar vid en annan lönndörr, som endast kan öppnas inifrån.

EDD: Giftet har framställts av svampen Svekbägare, se avsnitt 3.3 för beskrivning. Nyckelhålen omges av överraskande vassa kanter som det är lätt att skära sig på när man undersöker låset; detta sker om man inte lyckas med ett svårt SMI-slag. Skär man sig är det 65% chans att giftet har trängt in i kroppen. Det bör påpekas att befälhavarens nycklar är ovanligt långa...

Kistan i det yttre rummet innehåller 25 000 sm och 8000 km. I lönnrummet ligger 100 000 gm och 200 000 sm. Ädelstenarna är värda 1T10x100 gm / st. (Kistorna rymmer 20-25 BEP. Regeln 1 BEP=200 mynt är inte tillämpbar för volym!)

Dr 10. Helarnas grotta. Två av de fem Uruk-helare som tilldelats Huvorghastammen bor här, och kan tillhandahålla akut hjälp för sårade urukkrigare innan de skickas vidare till Hålorna eller Storspiran för mer omfattande vård. Grottan är tillbommad med en låst dörr märkt med en kopparplåt. Det är ocherna tacksamma för, eftersom stanken här inne, som härrör från orchmedicinerna som blandas till i bubblande järnkittlar över en eldgrop, är nog för att skicka den värste simulant i fyrsprång tillbaka till slagfältet. Inredningen består av ett enkelt granitbord, två sandstenshällar till sängar täckta med ödleskinn, och kopparkistor och trätunnor som innehåller ett rikt urval läkande örter och svampar. Helarna är sannolikt (80% chans) närvarande. Är de det, är det också 50% chans att 1-10 särskilt hedrade snagasoldater och en eller annan Uruk-hai ligger här för att få sina sår behandlade med svidande salvor och sina brutna lemmar försedda med stödförband. Helarna föreskriver de patienter som jämrar sig av smärta och håller för näsan mot stanken att "bita ihop betarna och ta det som en orch".

Helarnas personliga rikedomar uppgår till 11-20 gs och 22-40 ss vardera. I hyllor inhuggna i väggarna står 20-100 burkar med en mörk salva — den orchiska universalmedicinen. Appliceras den återhämtas 1-10 skadepoäng omedelbart, men den svider som eld och ger vanligen bestående ärr. Använder man salvan mer än två gånger samma dag börjar den ge motsatt effekt; man förlorar 1-10 skadepoäng istället. Gundabads orcher har också blandat till en effektivare variant, som läker 2-20 skadepoäng vid första påsmetandet, men som kan ta livet (20% risk) av patienten om denne inte är orch; den används bara vid de allvarligaste fallen, och ser ut precis som den svagare salvan. De olika sorterna känns igen på speciella orchrunor på burkarna.

EDD: Salvorna läker 1T3 respektive 2T3 KP. Kan användas högst en gång var 12:e timme, annars gör de lika mycket i skada istället. Detta kan utnyttjas till listiga fällor. Helarna äger 110-200 gm och 220-400 sm var.

Dr 11. Ulvlyor (4 st). Gundabads hela ulvkavalleri, nog för att låta fyra zhari sitta upp, har stationerats till Drakporten och hålls i dessa hålor. Golvet i denna nedsänkta kula ligger tre meter nedanför ingångsöppningen, och man når dit ner via en sluttande stig som följer grottans vägg. Högar av rengnagda benknotor ligger överallt på det stampade jordgolvet. I var och en av hålorna bor 100-150 ulvar och deras valpar. Liksom ryttarna befinner sig endast 50-75 av dem normalt här; de övriga är ute och jagar eller plundrar. Ulvarna är varken orchernas fångar eller några dumma djur; de är allierade legotrupper som accepterar att tjäna som riddjur mot att de regelbundet förses med färskt kött. Då och då knuffar orcherna ner en levande, skrikande fånge från ingången att bli sliten i stycken och slukad av ulvarna; blotta hotet är ett mycket kraftfullt disciplinärt redskap. Ulvarna får ströva omkring fritt på berget och i de närliggande områdena, och orcherna har funnit dem högst värdefulla när det gäller att spåra upp gömda fiender.

Dr 12. Kök (3 st). I var och en av dessa flottiga, stinkande hålor förbereds vanliga ransoner och festmåltider för orchtrupperna och deras ledare. Köken bemannas av 21-30 snagahonor, hämtade från logementen där de räknas till inredningen, under en Urukkvinnas överinseende. Stekspett sitter över en enorm eldgrop mitt i rummet, medan det längs med grottans väggar finns brödugnar, arbetsbord av granit och åtskilliga mindre eldgropar med bubblande svarta järnkittlar ovanför. Underligt formade köksredskap hänger och dinglar i kedjor eller från hyllor och hängare i taket. Innehållet i de flesta rätterna är i bästa fall oaptitliga; svampar och grånande köttstycken av obestämt ursprung tycks vara de huvudsakliga ingredienserna i standardransonernas klibbiga stuvning. Då och då möts man dock i dessa kök också av den fruktansvärda synen av en människa som tillagas för Urukfurstarnas och officerarnas middagsbord.

Dr 13. Rökeri. Långsamt brinnande trästockar håller en eld vid liv dygnet om i denna grotta, och fyller luften med ett ständigt, inte obehagligt rökigt töcken. I stålkrokar i taket hänger kadaver av alla de slag — i första hand bergsgetter, nötkreatur eller renar, men ibland också kvarlevorna efter en alv eller människa.

Dr 14. Förrådsrum (12 st). Låsta dörrar med järnplåtar markerar orchernas lagerlokaler och förråd. Orcher har aldrig varit särskilt ordningssamma av sig, och dessa redan från början stökiga rum har de mycket riktigt låtit urarta till rena kaos. Mängder av föremål ligger hopvräkta i högar: sprittunnor, hudar, torkade matransoner, pälsar och kläder, stövlar, facklor, kol, trä, olja, buntar med pilar och andra projektiler, kittlar, kedjor, halmmadrasser, och allt möjligt annat som orcherna har roffat åt sig, inte haft någon omedelbar användning för, och glömt bort. Ingenting i förrådsrummen torde ha något direkt värde, även om det mesta säkert är användbart i världslig mening. Bara officerare, och Drakportens befälhavare, har nycklar till förråden. Vanligtvis är de låsta och oupplysta, men det händer (10% chans) att en lurg om 10-15 vanliga orcher rotar runt i dem efter persedlar till sitt förband. Orcherna slänger in överblivet byte i förråden efter lyckade räder; de kan lägga beslag på utrustning när så behövs med en officers tillstånd, genom mutor eller helt enkelt genom att stjäla föremålet ifråga.

Dr 15. Smedja. Man tillverkar inte vapen och rustningar här, men håller dem i gott skick, reparerar och vässar dem. Inredningen består huvudsakligen av flera järnstäd och blåsbälgar, två eldgropar och ett brett arbetsbord av basalt, överstrött med underligt formade men praktiska orchredskap. Tre lurger — sammanlagt

30-45 orcher—befinner sig alltid i smedjan och hamrar och väsnas. Minst en av lurgerna utgörs alltid av Krach-ul.

Dr 16. Celler (30 st). I dessa nakna, 3x3 meter stora fängelsehålor, stängda med gallerdörrar av järn med Mycket svåra (-20; EDD: -4) lås, sitter nya fångar innan de skickas till slavarbete i Hålorna. I var och en av cellerna är det 50% chans att 1-4 fångar sitter. Fängelseavdelningen vaktas av en lurg om 10-15 orcher, vanligen Huvorgha.

Dr 17. Krogar (2 st). Det torde vara svårt att föreställa sig en hårdare och mindre munter plats än en orchisk krog, med dess buttre barskänk och grälsjuka gäster. Många av soldaterna som inte är i tjänst fördriver tiden här med att bli fulla och satsa pengar på kortspel, tärning eller råttlabyrinter. 20-30 snaga befinner sig alltid här inne, där de rapar, spyr, och är redo att dra blankt mot sina kompanjoner, som de (ofta befogat) misstänker för att ha fuskat genom att mata sina råttor med svampmediciner. Bakom bardisken av sten står 5-10 kaggar med diverse orchisk sprit; alla sorterna är stärkande och stimulerande och brinner som eld i munnen. I kassan ligger 10-20 ss, 30-50 bs och 50-100 ks. Barskänken är en erfaren krigare, och han får en hel del träning. Av inredningen kan nämnas massiva granitbord, stenbänkar, och facklor i fackelhållare av smidesjärn.

EDD: Kassan består av 130-250 sm och 50-100 km.

Dr 18. Gästrum. Denna grotta, som reserverats för de sällsynta tillfällen då man har gäster av oblandat mänsklig härkomst, är ovanligt ren med orchiska mått mätt och försedd med en omärkt dörr att stänga orchvärlden ute med. Här inne finns tre stora, vanliga sängar av ek, täckta med travar av björnskinn som tyvärr är förfärligt fulla med loppor. Inredningen i övrigt består av en väl tilltagen eldgrop, bord och stolar av sandsten, ett kopparfat med vatten och en latrinhink (för att tillgodose människornas underliga renlighetsvanor), samt klädhängare av mässing och en spegel med förgylld ram, otvivelaktigt stulen.

Dr 19. Fladdermusgrotta. En stor, oupplyst grotta som stinker av guano, och där det myllrar av jättelika vampyrfladdermöss som kan ta sig ut till världen utanför genom en smal öppning i taket. Mer än hundra av dessa förfärliga bestar, tränade av orcherna att fungera som budbärare, hänger i det välvda taket. De lämnar orcherna ifred, men anfaller våldsamt alla andra inkräktare. Starkt ljus har en benägenhet att oroa, förvirra och reta upp dem. En vilsekommen gnista kan antända guanon, och därmed orsaka en hejdundrande explosion.

Dr 20. Vattenreservoar. Denna damm, som får sitt vatten från Våtvägarna, rymmer tillräckligt mycket vatten för att täcka orchernas hela behov. Vattnet är någorlunda fritt från kloakutsläpp. In i den kyliga, fuktiga grottan kommer man via en 1,5 meter bred stig ovanför vattennivån som går runt hela rummet; vatten halas upp från reservoaren där nedanför med hjälp av åtskilliga trähinkar och vinschar. Inkräktare som faller ned i en våtvägsfälla förs hit, där de spottas ut ur en av tunnlarna som öppnar sig mot dammen nedanför gångstigen. Reservoarens sidor är så släta att det är en Absurd (-70; EDD: -14 på Klättra) manöver att klättra uppför dem utan hjälp. Vattnet, som har sin källa i Hyordsjön, är ganska bittert och metalliskt till smaken, men ofarligt att dricka.

Dr 21. Pumprum. Den invecklade mekanismen som kontrollerar vattenflödet i Våtvägarna är placerad här, bakom en låst, Extremt svår (-30; EDD: -6 på Låsdyrkning), och omärkt dörr. Med hjälp av den kan man få Våtvägarna att torka ut, eller vattenreservoaren att svämma över. En person som inte är förtrogen med pumparna har bara 10% chans, modifierat med INT-bonus, att räkna ut hur alla dessa spakar och rörledningar skall kopplas för att uppnå önskad effekt (EDD: ett svårt INT-slag). Experimenterar man på måfå är det 60% chans att det inte händer någonting alls, 10% att det man vill ska hända verkligen sker, och 30% att man utlöser någon katastrof man alls inte avsåg att förorsaka.

Dr 22. Våtvägsdocka. 2-4 av de rostiga järnpråmar som orcherna använder för transporter längs Våtvägarna flyter förtöjda här utan någon vaktpost. Långa stålstörar, lanternor och oljekärl av koppar ligger i en hög på kajen. Varje pråm kan bära upp till sex personer, eller upp till 1800 kg gods (EDD: 600 BEP). En flera mil lång, till hälften vattenfylld passage förbinder Drakportsområdet med Hålorna. På sin väg neråt passerar gången flera slussar, som lotsen måste veta hur han skall manövrera om pråmen inte skall bli liggande där den hamnat tills någon upptäcker den.

Dr 23. Nedåtsluttande tunnel. Detta 12 meter breda huvudstråk påbörjar här sin flera kilometer långa resa ner till Hålorna, med ett antal böjar och serpentinsvängar på vägen. Vandraren kommer hinna passera åtskilliga granitbänkar, vattenhinkar och vaktposteringar innan han är framme.

Dr 24. Uppåtsluttande tunnel. Detta är också en 12 meter bred korridor, men den klättrar uppåt, förbi många branta trappor, i flera kilometer tills den når Gundabads Spiror. Basaltbänkar och kaggar med skakk för den uttröttade vandraren att stärka sig med finns här och var längs vägen, liksom vaktposteringar där obehöriga besökare kommer att anropas.

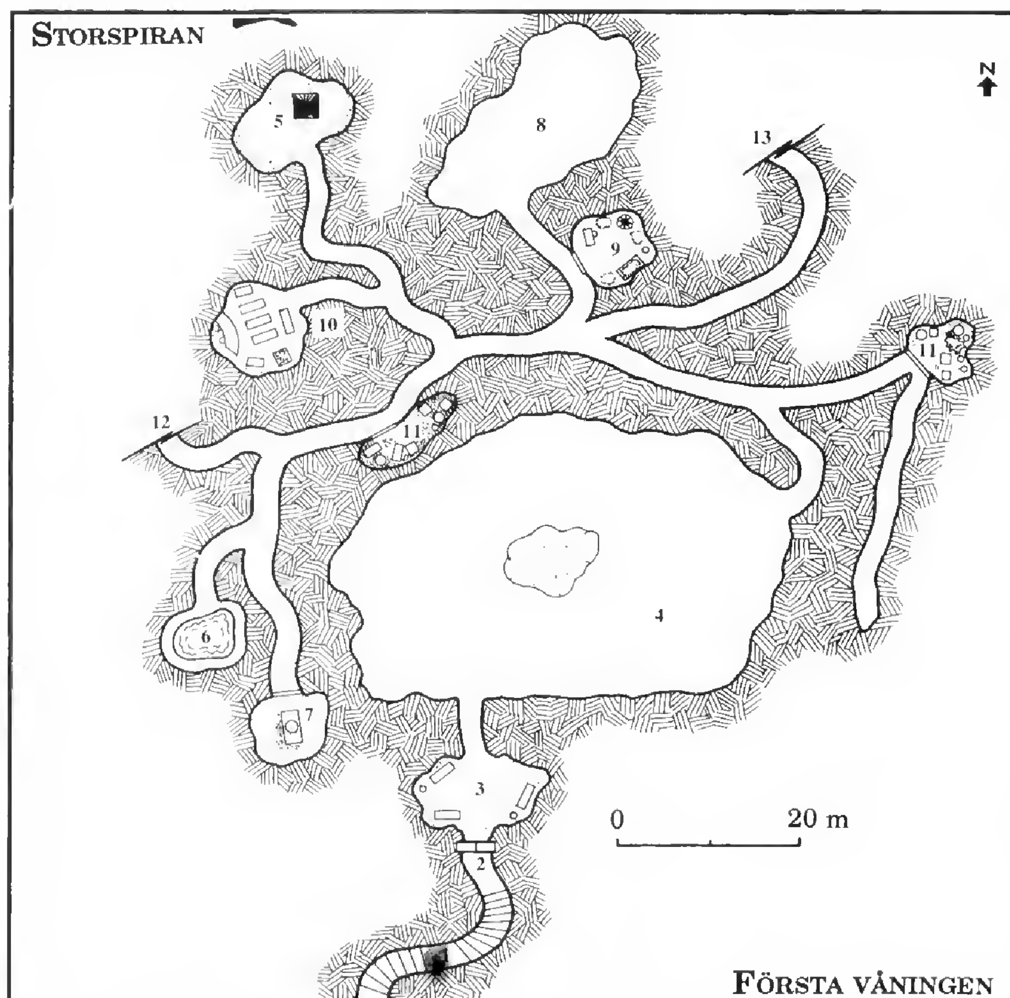
7.2 STORSPIRAN (ST)

St 1. Nedåtsluttande gång. Detta huvudstråk leder från Storspirans portar, via spiraltrappor och sluttande partier, till såväl Drakporten som Hålornas första djup.

FÖRSTA VÅNINGEN

St 2. Storspirans portar. Dubbeldörrar av legerat stål, märkta på utsidan med reliefer av de Tre Topparna, barrikaderar den 420 cm höga och 360 cm breda dörröppningen. Portarna är 1 dm tjocka, balanseras på svängtappar inhuggna i väggarna, och öppnas inåt dragna av ett arbetslag Urukvakter med hjälp av en draganordning med vinsch. En regel av legerat stål förseglar porten mot angrepp. Besökare anmäler sig genom att slå på en gonggong av brons utanför med en järnklubba.

St 3. Vaktrum. Inredd med ett fåtal granitbänkar och en tunna orchisk goki av god kvalitet, bebos denna grotta av ett detachement om 10 Urukvakter ur Kungens hoerk.



1T4+2 timmar: STY, SMI (med färdigheter) och förflyttningsförmåga halveras (avrunda nedåt). Lyckas man med giftslaget blir man bara omtöcknad enligt ovan. Det är mycket möjligt att en medvetslös person vaknar i en kokong, där han kan överleva i ett par dagar innan spindeln bestämmer sig för att äta.

ST 5. Hisschakt. Ett schakt öppnar sig i golvet och förbinder denna våning med det första djupet i Hålorna nästan två kilometer längre ner. Ovanför det 3x3 meter stora schaktet har en hissanordning monterats, bestående av en vinsch, talja och en lång, tunn vajer av legerat stål. Vajern bär en plattform av järn som tål tyngden av tre personer, eller 690 kilo gods (EDD: 230 BEP), åt gången. Hissanordningen är så sofistikerad att bara två personers gemensamma krafter krävs för att höja eller sänka den fullastade plattformen. Det finns säkerhetsspärrar med regelbundna mellanrum i schaktet för att hejda plattformen om vajern skulle gå av, men det finns inga öppningar mellan Storspiran och Hålorna, så om någon skulle befinna sig på plattformen när olyckan sker är denne fången i schaktet tills man häktar fast en ny vajer.

ST 4. Kungens labyrint. Kungens labyrint är inte den största men utan tvivel den mest invecklade av Gundabads labyrinter, och fullpackad med olika fällor och knep. En koloni om tolv jättespindlar bor i dess mitt. Värden: Rang 5, Snabbhet N/GS, Skadepoäng 45, Rustning ML, FB 30, Anfall 45Gr/50Ho(litet)/Gift, Storlek N. Spindlarna gömmer sig i sitt nät i taket på grottan i labyrintens mitt, där man sannolikt inte upptäcker dem förrän det är för sent. Deras skatter, som olyckliga offer har lämnat efter sig, består av 200 gs och 700 ss. Man måste gå genom labyrinten för att komma från vaktrummet till resten av Storspiran, men det finns vägar runt om spindlarnas grotta.

EDD: Sju av spindlarna har uppnått mogen ålder, fem är unga. Dessutom kan det finnas ett antal ungar, beroende på hur länge sedan det var orcherna släppte in någon fånge till dem för att se dem jaga.

Ung jättespindel *STY 11/STO 11/FYS 13/SMI 23/INT 5/PSY 15. SB 0/KP 13. Vapen: Bett FV 7 1T8+gift STY 15. Abs 4. Förfl. L18. Hoppa FV 12 (2T8 m).*

Mogen jättespindel *STY17/STO 17/FYS 17/SMI 19/INT 7/PSY 17. SB 1T4/KP 17. Vapen: Bett FV 8 1T8+gift STY 17. Abs 5. Förfl. L18. Hoppa FV 11 (2T6 m).*

Dessa jaktspindlar kan hoppa som anges ovan; lyckas de med färdigheten kan de dessutom justera längden på sitt hopp med 5 meter i sin favör. Spindeln måste först förbereda hoppet under 1 SR; med Upptäcka fara kan man märka detta. Giftet gör offret medvetslöst i 1T8+2 timmar. När offret vaknat är det omtöcknat i

ST 6. Vattenreservoar. Som DR 20, förutom att inga tunnlar öppnar sig nedanför gångstigen, eftersom det inte finns några våtvägsfällor i Storspiran.

ST 7. Pumprum. Mekanismen här liknar den i DR 21, men dess enda funktion är att pumpa upp vatten till vattenreservoaren från den Nedre Staden, eftersom inga Våtvägar avvattnar det här området.

ST 8. Zharilogement. Garnisonen i detta logement utgörs av snaga från Ilguzstammen, som särskilt hedrats med ansvaret för vakttjänstgöring i det kungliga palatset. De viktigaste sysslorna utförs naturligtvis inte av dessa orcher, utan av Kungens Hoerk; Ilguzorcherna patrullerar bara korridorerna och understödjer Hoerken i strid. I de flesta avseenden ser logementet ut som DR 7. Då det ligger i palatset är dock denna grotta rymligare, och orcherna som är förlagda hit får bättre mat.

ST 9. Officersgrotta. Bebos av Urukofficeren som för befälet över Ilguz-zharin i ST 8 och hans svit av snagahonor. Grottan ser i stort ut som DR 8, men några grovt inhuggna stridsscener pryder väggarna.

ST 10. Krog. Snagaorcherna som tjänstgör i palatset gästar denna inrättning, som mycket liknar den vid DR 17. Bara 10-15 orcher befinner sig dock i området förutom barskänken, och de finare orchiska spritsorterna flödar mer ymnigt.

St 11. Förrådsrum (2 st).

St 12. Glidbana. Detta är den nedre änden av en brant sluttande gång genom vilken man kan låta varor glida ned från St 28 på andra våningen, eller hala upp dem dit med hjälp av rep. Glidbanan är tillräckligt bred för att en människa skall kunna krypa genom den.

St 13. Uppåtsluttande gång. Denna korridor leder, efter några svängar och krokar, upp till Storspirans andra våning.

ANDRA VÅNINGEN

St 14. Nedåtsluttande gång. Korridoren som börjar vid St 13 når här sitt mål på andra våningen.

St 15, Kungliga Hoerkens logement. I denna ganska rymliga grotta, mycket flott med snagas mått mätt, är Kungens hoerk förlagd: orchkungens personliga livvakt om 100 Uruk-hai. 40-60 av dem är alltid närvarande här, medan resten befinner sig på vakttjänstgöring någon annanstans (Uruk-hai sysslar aldrig med vanligt grovarbete eller foderanskaffning). Inredningen liknar den i snagaorchernas zharilogement (se Dr 7); hos Uruk-hai finner man dock inte bara de vanliga halmmadrasserna, granitborden och bänkarna, samt eldgropen, utan också en samling pråliga krigstroféer och baner, och upphängda vapen och skallar från besegrade fiender. Urukgrottans väggar pryds av basreliefer föreställande legendariska slag under Första åldern, på vilka orcherna alltid tycks ha övertaget. Logementet är välförsett med kaggar fulla med ogg och goki av bättre kvalitet, vilket gör krogbesök överflödiga. Fyrtio snagahonor bor också här och sköter om Urukvakternas vardagliga behov. Kungliga hoerkens logement är ett våldsamt och skrikigt ställe, eftersom vaktkaptenen uppskattar när de som inte är i tjänst rumlar om och slåss. Urukvakternas personliga rikedomar uppgår till 6-10 gs och 16-20 ss.

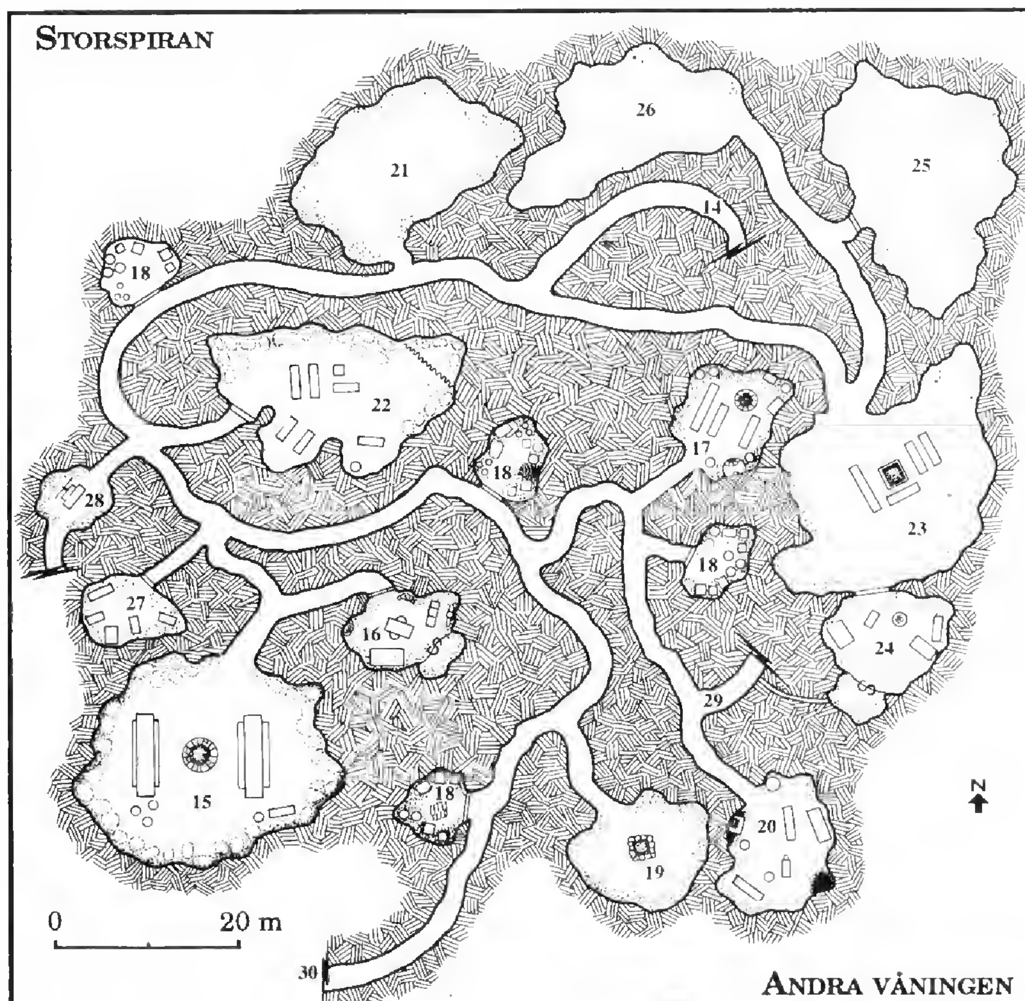
Om orchkungen skulle hålla hov i Tronsalen är logementets alla Urukvakter där för att betjäna honom, och denna grotta står då tom förutom honorna.

St 16. Vaktkaptenens grotta. Detta rum, som är relativt spartanskt inrett, ligger bakom en dörr märkt med en silverplåt. Det är utrustat med en enkel pimpstenshäll till säng, slitna vargfällar, och ett polerat granitbord omgärdat av några få grovt tillyxade bänkar av täljsten. Dessutom finns här en eldgrop som är ovanligt liten för att vara i en orchledares hem (kaptenen tror på att leva hårt). Ett fåtal krigstroféer och en uppsättning ärrade träattrapper av människor för finslipning av svärdshanden står mot väggen.

Underligt nog finner man också en stor samling råttlabyrinter, kompletta med gnagare och allt, i kaptenens grotta. Detta har sin grund i ett skämt som Gundabads trollkarl en gång slängde ur sig i förbifarten, att kaptenen skulle förlora mot en råtta i en labyrint fem gånger av sex. Kaptenen, som tog yttrandet på allvar, försöker nu skärpa sin intelligens, och tillbringar timmar i sträck med att studera labyrinterna. Nu förlorar han bara två gånger av tre.

Det är 60% sannolikhet att kaptenen befinner sig här tillsammans med sitt följe av slavar, 4-7 snagahonor och en Urukkvinna.

En hemlig kammare, Mycket svår (-20, EDD: -4) att upptäcka; rymmer kaptenens värdeföremål såväl som Kungliga hoerkens förråd av skatter. Ingången är försedd med en fälla, också den Mycket svår att upptäcka och desarmera. När någon passerar tröskeln till kammaren skjuts spetsiga metallstavar horisontellt ut från båda de breda dörrkarmarna samtidigt, och ger offret 1-4 allvarliga stickskador typ C (EDD: 1T4 träffar som gör 1T6+2 i skada var). Som av en händelse blockerar de också dörren, eftersom de förblir på plats tills fällan har desarmerats och de dragits tillbaka. I kammaren står en järnkista, låst och Svår (-10, EDD: -2) att öppna, som innehåller 1500 gs och 8000 ss, vilket tillhör Urukvakterna. Stenkistan bredvid den, också den Mycket svår (-20, EDD: -4) att öppna, rymmer det kaptenen har stoppat undan åt sig själv, 2500 gs och 15 000 ss. På en hylla inne i kammaren står ett låst stålskrin, Extremt svårt (-30, EDD: -6) att dyrka upp,



i vilket ligger 12 doser av den sällsynta örten Ionnse, varje dos värd 500 gs. Denna ört, som odlas nära Rhûns Inhav, försätter användaren i ett tillstånd av exalterad lycka och oräddhet som varar 24 timmar. Olyckligtvis löper man, varje gång örten används, 5% risk att förlora 1 i INT, och Ionnse är extremt beroendeframkallande. Kaptenen gör av med större delen av de rikedomar han får av orchkungen på denna vana. Om orchkungen befinner sig i Tronsalen är också kaptenen där.

St 17. Kök. Matvaror av relativt god kvalitet och i varierande grad av tillagning ligger på bänkarna. Grottan ser i stort sett ut som Dr 12. Det är dock 50% risk att ett köttstycke visar sig komma från en människa, avsett för kungen och Urukvakterna. En vakt står alltid på post här, för att kontrollera att inget gift placeras i de kungliga festmåltiderna; han provsmakar varje rätt som skall serveras orchkungen.

St 18. Förrådsrum (4 st). I stort liknar dessa allmänna förvaringsutrymmen dem i Dr 14, men varornas kvalitet är av särskilt hög kvalitet i palatset.

St 19. Rökeri. Som Dr 13, men det finns fler människkolik här.

St 20. Smedja. Denna grotta är inredd ungefär som Dr 15, men bemannas endast av en lurg om 10-15 snaga från Ilguzstammen jämte 3-6 Uruk-hai, som tar hand om en del av det mer kvalificerade arbetet och kör med snagaorcherna; vakterna vill vara säkra på att deras egna vapen och rustningar får så bra behandling som möjligt.

St 21. Fladdermusgrotta. De tvåhundra jättefladdermössen här bebor en grotta som liknar Dr 19; en smal gång för fladdermössen leder ut i det fria högt uppe på bergssidan.

St 22. Helarnas Stora Sal. En ganska stor grotta med högt, välvt tak, som utgör Gundabads viktigaste sjukstuga och hem för de 20 Urukhelare som står till Ashdurbûkens förfogande. Normalt kan man finna man 2-8 särskilt hedrade snaga och 5-10 Uruk-hai här, som återhämtar sig från allvarliga skador, sjukdomar eller amputationer. Halmmadrasser ligger i rader längs båda långväggarna. Den bortre kortänden har skärmats av för att ge lite avskildhet åt de pimpstenshällar, täckta av fällar, som tjänar som sängar åt särskilt förnäma gäster. Tre eldgropar i mittgången skänker värme åt grottan, som är väl upplyst av oljelyktor hängande från kedjor i taket.

I en sidonisch, för att inte förgifta patienterna, blandar helarna till sina mediciner. Inredningen där består av två stora granitbord med mortlar och mortelstötar på, och åtskilliga eldgropar över vilka bubblande svarta kittlar hänger och sprider en helvetisk stank. En mängd örter och svampar förvaras i trätunnor eller kistor av koppar eller onyx. Det är 80% chans att man finner vilken vanlig ört som helst här, och 40% chans att finna en sällsynt ört, i tillräcklig mängd för att behandla 1-10 patienter. 10% av örterna har dock blivit dåliga av röta eller dåliga lagringsförhållanden, och kan förgifta en icke-orch som behandlas med dem (giftet behandlas som 2:a-8:e nivån; effekterna varierar beroende på hur kraftfull örtens ursprungliga verkan var). I hyllor inhuggna i väggarna i denna nisch står 500-1000 burkar med orchernas vanliga helande salva (se Dr 10), och 10-100 burkar med den effektivare salvan (se Dr 10).

I en annan sidonisch står de 20 skifferhällar som tjänar som sängar åt helarna, var och en av dem med överkast av råttskinn, och ett stort bord av porfyr med tillhörande bänkar, samman med en stor eldgrop. Fördjupningar i väggarna tjänar som hyllor för helarnas medicinska bibliotek, orchrunor ristade på kalkstenstavlor. Bland annat finns här recepten på orchernas helande salvor. Helarnas personliga skatter uppgår till 11-20 gs och 22-40 ss vardera. 16-20 av helarna är alltid närvarande i denna grotta; de övriga befinner sig på olika uppdrag för att samla örter eller "ge någon nåd" (vilket är den mesta sjukvård snaga normalt brukar få).

Helarnas Stora Sal har stora dubbeldörrar, båda märkta med en bronsplåt och normalt låsta. En gonggong utanför används för att påkalla helarnas uppmärksamhet när en ny patient anländer.

St 23. Natthundarnas håla. Här bor orchkungens högt skattade specialstyrka av spejare och spioner. Dörren till denna vidsträckta grotta är av järn, med ett Mycket svårt (-20) lås. Av de 190 elitspejarna finns 80-100 stycken alltid här, medan återstoden är ute på uppdrag antingen i själva Gundabad eller i de kringliggande länderna. Snagaorchernas tjuvgille är särskilt privilegierat och belönas väl; deras liv är långt drägligare än deras bröders, och kan ibland tävla med bekvämligheterna Uruk-oligarkin åtnjuter. Förutom de vanliga halmmadrasserna och granitborden och bänkarna, kan Natthundarna glädja sig åt en stor, flammande eldgrop, tunnor med orchisk ogg och goki av finaste kvalitet, och fat med utvalda delikatesser, bland annat människokött. Stulna troféer hänger på väggarna, och mitt i grottan står en pelare av furu, på vars fyra sidor man kan se avbildningar av en alv, en dvärg, en människa och en hob; orcherna använder pelaren som mål vid kast- och skjutövningar av olika slag. Än mer fascinerande är det rika urvalet tjuvverktyg, mjuka stoppade stövlar, mörka huvade kåpor och masker, och vapen för bakhåll och lönnmord (kastdolkar, strypsnaror, knivar med hålrum i hjaltet för gift) som ligger och skräpar runt om i grottan.

20-30 snagahonor finns alltid här för att sköta om hushållssysslorna, och elitspejarna har fullständiga haremsrättigheter. Spejarnas personliga rikedomar uppgår till 5-10 gs, 5-30 ss och 10-60 bs vardera.

St 24. Spionmästarens håla. I anslutning till elitspejarnas grotta och skyddad av en ståldörr med ett Mycket svårt (-20) lås ligger spionmästarens privata krypin. Det är 50% sannolikhet att han befinner sig här tillsammans med sitt följe av slavar, 4-5 snagahonor. Ingen av Gundabads snaga lever mer luxuöst än spionmästaren; hans ställning framgår klart av obsidianhällen till säng med dess höga travar av fräscha björnskinn, hans polerade granitbord och stolar, den lågande eldgropen, och den otroliga samlingen tjuvverktyg och redskap av högsta kvalitet som ligger på hyllor på väggarna eller hänger på krokar (dessa ger en bonus på +30 till +50 på manövrer som att dyrka upp lås, desarmera fällor och klättra uppför väggar). Många av dessa verktyg har spionmästaren själv utformat, och vem som helst kan inte sluta sig till deras användningsområden. En låst grön marmorkista innehåller spionmästarens förråd av masker och förklädnader, med vilkas hjälp han lätt kan förklä sig till dvärg, hob eller

småvuxen alv, mycket tack vare vissa förvillande oljor, magiska dekokter som förvrider synen på andra under 24 timmar när de anbringas på rätt sätt.

I en hemlig kammare, Extremt svår (-30) att upptäcka, ligger elitspejarnas gemensamma rikedomar, spionmästarens privata förmögenhet, och hans förråd av gifter. Fällan här är raffinerad, och Extremt svår att upptäcka och desarmera; man kan gå in i kammaren utan fara, men väl där stänger sig stendörren igen och kan inte öppnas inifrån. När kammaren har förseglats sipprar en giftig gas in, som anfaller på 7:e nivån och dödar alla som utsätts för den, och inte klarar ett MS, inom fem rundor. Det enda sättet att undkomma är att snabbt lokalisera den andra lönndörren, Mycket svår (-20) att upptäcka, som leder ut via en smal passage till en närliggande korridor. Skatterna är värda risken — den låsta järnkistan med Natthundarnas byte innehåller 1800 gs, 10 000 ss och 20 000 bs, medan spionmästarens egen järnkista, med ett Mycket svårt (-20) lås, innehåller 2000 gs, 8000 ss, 30 beryller och turmaliner värda 10-100 gs/styck, och ett mithrilhalsband med diamanter, som har värderats till 5000 gs och en gång tillhörde en dvärgadrottning. I spionmästarens förråd av gifter, ur vilket elitspejarna tilldelas vad de kan behöva för sina uppdrag, finns 5-20 doser av vilket vanligt gift som helst (70% chans för varje gift) och 1-6 doser av vilket sällsynt gift som helst (30% chans för varje gift). Gifterna ligger i skrin av täljsten och behållare av brons.

St 25. Kungens harem. I denna massproduktionens grotta, förseglad med en dörr vaktad av två betrodda Uruk-hai ur Kungens Hoerk, bor 60 av de yngsta och (i orchernas ögon) mest attraktiva Urukkvinnorna. Endast orchkungen och andra orchfurstar och officerare har fri tillgång till njutningarna i denna den exklusivaste av orchbordeller, frikostigt inredd med dyrbara pälsverk i travar, alkover med förhängen, och fyrfat med glödande träkol som sprider ljus och värme. Den kungliga hoerkens Uruk-hai beviljas ibland tillträde hit som belöning för särskilt framstående prestationer i strid. Då och då spärras någon särskilt vacker ung människokvinna in i Kungens harem för att tillgodose orchkungens excentriska smak för utmaningar och omväxling. 1-3 Uruk-hai befinner sig alltid här, och det är 10% chans att någon av de viktigaste SLP-orcherna är närvarande.

St 26. Yngelkammare. Tänk dig en internatskola där bara de allra värsta aristokratiska översittarna går — och det blir rena önskedrömmen jämfört med denna kungliga yngelkammare, där 125 unga Uruk-hai, varav ungefär en tiondel har Skorgs Ätteblod rinnande rent och svart i sina ådror, skall uppfostras. Ynglen lär sig snart att bilda en hierarki grundad på individuell styrka och deras fäders ställning; de av kungligt blod är oberörbara förutom av vuxna medlemmar av Skorgs Ätt, och alla har de sin egen personliga piskare, utvald bland orcherna av lägre rang. 30 Urukkvinnor, några av kunglig börd, vaktar barnkammaren och försöker se till att så många som möjligt av deras skyddslingar överlever till mogen ålder; det förutsätts dock att de svaga skall gallras bort.

St 27. Gästrum. I stort ser denna grotta ut som Dr 18, men är avsedd för orchkungens fåtaliga gäster av oblandat mänsklig härkomst. Här finns inga småkryp. Tre vanliga sängar står i skuggan av en enorm svart himmelssäng av dyrträ med röda omhängen och försedd med sidenlakan och mjuka kuddar såväl som de finaste sobelpälsar; den är reserverad för Häxmästaren vid hans sällsynta besök. (Han sover aldrig och behöver ingen säng, men uppskattar fjäsket.)

St 28. Glidbana. Den övre änden av St 12 på första våningen. Försedd med en vinschanordning med rep och taljor för tunga varor.

St 29. Glidbana. Den nedre änden av en glidbana ner från Storspirans tredje våning; den börjar vid St 43.

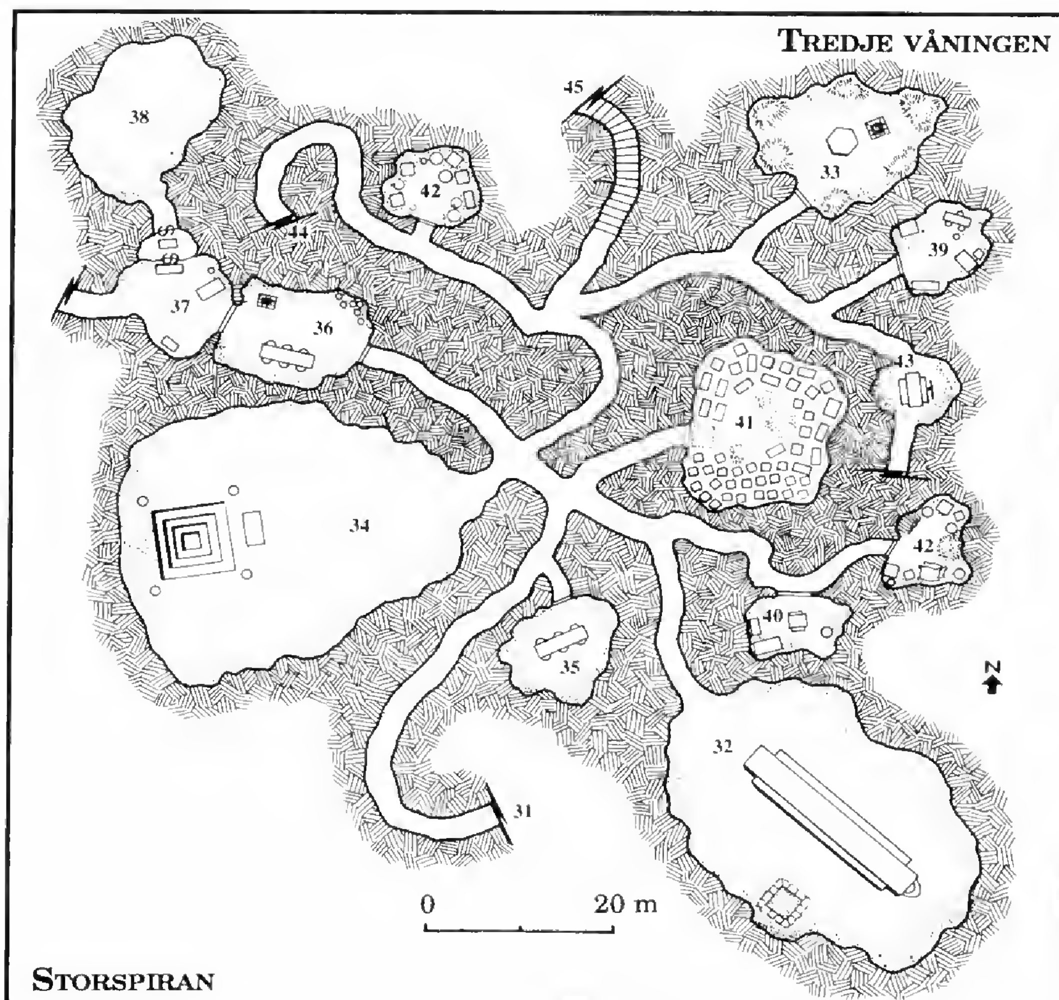
St 30. Uppåtsluttande gång. Denna korridor vindlar sig uppåt till Storspirans tredje våning.

TREDJE VÅNINGEN

St 31. Nedåtsluttande gång. Här når St 30 upp till palatsets tredje våning.

St 32. Tributernas sal. I denna ståtliga grotta, vars tak stöttas av kraftiga sexkantiga basaltpelare, brukar delegationer från de ringare orchstammarna deponera det de betalar i tribut till Gundabads kung, och här inlogeras de under sin vistelse i Gundabad. Längs salens väggar hänger stora järnsköldar med de Trettio Stammarnas respektive symboler. Hedersplatsen vid salens övre ände tillfaller naturligtvis Huvorghas, Burzaths, Krach-uls och Ilguz' fyra sköldar; de flankeras av de mäktigaste av de tributskyldiga stammarna, Uruk-Tarkhnarb från Vätteport och Thrakburzum från Gramberget (de senare är inte särskilt många, men mästerliga vapensmeder och rika som drakar). Sköldarna som hänger i nedre änden av salen tillhör de stammar som vanhedrats i strid eller varit sena med att betala sin tribut. I centrum av salen står ett långt, polerat bord av granit, med bänkar i samma stil på vardera sidan och en enorm, utsirad tron av svart marmor vid huvudänden. Ovanför bordet hänger två rader av rykande lyktor med guldfärgat glas ner från taket i kedjor. Varje år håller Gundabads Ashdurbûk en storslagen fest här för representanter från alla stammarna, då de stora träfaten svämmar över och spriten flödar utan ände. När det hela är över är orcherna proppmätta, fulla som ägg, och lyckliga med sin lott som orchkungens undersåtar. Få torde dock de festligheter vara där sjudande stamfejder inte leder till åtminstone ett våldsamt slagsmål — som bara tjänar till att förhöja den allmänna, orchiskt muntra stämningen.

St 33. Trollhåla. Stanken som tränger ut från denna högt välvda grotta är så vidrig att besökare sannolikt blir omtöcknade (100% risk minus rollpersonens FYS). 20 grottroll och deras hövding lurar i denna grotta; 10-15 av trollen är alltid här, och det är 70% risk att hövdingen också är närvarande. En låst järndörr förseglar öppningen, lika mycket för orchernas säkerhet som för trollens. Inredningen består av högar med möglig halm som krälar av loppor, ett enormt och mycket robust bord av järnmalm, och de rytande flammorna i en eldgrop (EDD: oavsett vad vana monsterboksläsare säger om att alla troll är rädda för eld) över vilken hänger tre koppargrytor som utan problem skulle rymma ett par människor. Kaggar med skakk och ogg, såväl tomma som fulla, ligger slängda runt om i lyan i



Skorg skall träda ut ur sitt berg och triumfera över de förbannade blekansiktena till Eldar och de övriga Fria Folken, och ytterligare utöka sin makt. Hela 1000 orcher kan kura ihop sig samtidigt under det höga, svarta, pyramidformiga altaret av basalt, omgärdat av lågande fyrfat. Urukprästerna skär halsen av sina offer och kastar de blodiga resterna i en flammande eld vid pyramidens bas. Här har en fruktansvärd hög av förkolnade skallar och benknotor hopat sig, och höjer sig nu ett gott stycke över en människas huvud. Tidpunkten för ritualerna väljs så att de sammanfaller med åskväder. I templets höga, välvda, sotiga tak har ett nät av koppartrådar — osynliga för de okunniga orcherna — riggats upp, och förbundits med åskledare på utsidan av berget. När blixten slår ned i en av dessa leds den in i templet och hoppar från trådände till trådände i ett respektinjagande skådespel. Tillsammans med lågorna, det dova ljudet från trummor av människoskinn, trumpetstötar och de offrades skrik, är denna Mörkrets ritual nog för att få orchernas hår att stå på ända och så gott som alla utanförstående att skaka av skräck.

rikliga mått; trollen kastar boll med några av de tomma, eller slungar dem mot oönskade besökare. Högar av benknotor, skallar, småstycken av ruttnande kött och andra överblivna rester från trollens måltider ligger frikostigt omkringsmetade på golvet. En larmklocka hänger och dinglar från taket; med dess hjälp kan orchkungen omgående kalla upp sina gorillor till troll till de Kungliga gemaken på Storspirans fjärde våning. I normala fall dumpar man dock bara den dagliga fången i bundet skick utanför dörren, varefter orcherna ringer i en stor vällingklocka av mässing som hänger där och raskt ger sig av. Grottrollen har samlat sitt plundringsbyte i åtskilliga säckar, gömda i en grop under en särskilt motbjudande halmhög som också utgör hem för tio jätteråttor. Trollens rikedomar uppgår till 3000 gs, 5000 ss, och hundratals ringare ädelstenar såsom zirconer och agater, inga av dem värda mer än 20 gs var för sig, till ett sammanlagt värde av 7000 gs.

St 34. Mörkrets Höga Tempel. Här samlas Gundabads oligarki, inför en församling av skräckslagna snaga, när månen är mörk för att mässa sina hyllningar till den Mörke i en ohygglig, kraxande litania. Orcher tror inte på makter som de inte själva kan se eller kännbart kuvas av, varför den Mörke i detta fall är Skorg, även om Sauron säkerligen tar åt sig av deras hyllningar borta i sitt avlägsna torn. Prästerna offrar levande varelser (alver är särskilt populära) för att hålla sig väl med vålnaden och påminna de församlade orcherna om Skorgs — och därmed prästernas — makt, och kanske i viss mån för att skynda på den dag då

När det inte pågår någon ritual här inne är grottan normalt tom på orcher, men luften tycks ovanligt kylig och rå. En tillfällig inkräktare löper 30% risk att stöta på något av offrens vålnad, bunden till platsen genom prästernas ondskefulla besvärjelser. Den anfaller omedelbart, för den vill bara bli förstörd och fördriven så att dess själ äntligen kan färdas till Mandos Salar. Värden: 7:e rangens krigare, 90 skadepoäng, Rustning RB, AB 95sy, tar bara skada av magiska vapen. Alla som ser en vålnad måste klara ett MS mot Fruktan (som bardbesvärjelsen i listan Bindande sånger) eller fly i panik. (EDD: Ett spöke (MB 1)!).

St 35. Stentavlornas rum. Bakom järndörren som spärrar ingången till denna grotta ligger Gundabads hela historia, inristad med orchrunor på tusentals kalkstenstavlor som ligger i hyllor inhuggna i de skrovliga väggarna. Ett polerat svart läsbord av marmor står mitt i det välvda rummet, med en rykande lykta med silverfärgat glas hängande i en kedja från taket rakt ovanför. Flera bänkar av röd porfyr står runt bordet. Det är 20% chans att 1-3 Urukpräster befinner sig här inne och granskar gamla skrifter eller ristar in nya. Historietexterna är nästan utan undantag bombastiska och extremt tjatiga till stilen, men någorlunda korrekta, med tanke på orchernas benägenhet att ljuga. Efter en hel dags sökande bland skrifterna kan någon

som kan läsa såväl orchiska som svarta språket (språknivå 4-5) finna två mycket användbara saker: (1) en fullständig karta över Gundabad och (2) Skorgs Kryptas hemlighet. Om någon är intresserad av militära uppgifter är det också möjligt att här finna en detaljerad slagordning för bergsorchernas alla Trettio Stammar, vilken Arthedains konung säkerligen skulle betala 500 gs för.

St 36. Shamanernas grotta. Dörren till denna grotta är märkt med en stiliserad fladdermus och förseglad med ett Mycket svårt (-20) lås. Innanför den lever de 15 ringare mörkerprästerna i Gundabad, samtliga Uruk-hai. Knippen av giftiga örter av olika slag hänger och dinglar från taket, medan väggarna är täckta av blodröda, fläckiga rituella skrudar, vedervärdiga demonmasker som får till och med orcher att rysa, och sågtandade offerknivar av orchiskt stål (+5), förtrollade och besudlade med ondskefulla runor. Bland dessa gräsliga, bisarra prydnader finns några mer konventionella inredningsdetaljer — röda porfyrhällar till sängar täckta med björnfällar, ett långt stenbord och bänkar, en stor eldgrop, och ett rikligt förråd av kaggar med ogg och goki. 10-15 av prästerna finns alltid i rummet, utom under tempelritualerna, när översteprästens alla lärjungar betjänar honom där. Lärjungarnas personliga rikedomar uppgår till 20-25 gs, 31-50 ss och 60-100 bs vardera.

St 37. Översteprästens grotta. Hemska och skrämmande är de syner som möter en besökare bortom denna låsta dörr, märkt med en silverplåt och endast tillgänglig via Shamanernas grotta. Översteprästens privata håla innehåller möbler, örtknippen, rituella ting, och skrudar som i mycket liknar dem i lärjungarnas grotta, förutom att hans naturligtvis är exklusivare och mer dyrbara. Men här finns också, fastkedjade längs väggarna, åtskilliga fångar, vanligen människor, som översteprästen gradvis tömmer på blod för sina livsuppehållande besvärjelsers skull; de är redan mycket bleka och svaga. På ett blodfläckat arbetsbord av malakit står ett urval magiska redskap att beskåda, bland annat kolvar, retorter, vågar, och askar med pulver, salter och malda örter, av vilka översteprästen blandar till sina brygder.

Bakom arbetsbordet finns en liten hemlig kammare, Extremt svår (-30) att upptäcka; där inne står en låst järnkista innehållande "tempeldonationer" i form av 4000 gs och 9000 ss, tillsammans med ädelstenar (mest rubiner och blodsten) och juveler (armband och halsband av silver inlagda med topaser, och en stor guldkrona med ametister, av rhûnskt hantverke) till ett värde av 5000 gs. Misslyckas man med att desarmera den Extremt svåra fällan i kistans lås, kommer lönndörren till Jättefladdermössens grotta (St 38) att flyga upp. De jättelika vampyrfladdermössen där kommer då att strömma in i kammaren och anfalla.

Från översteprästens kula leder en gång ut till en balkong, som skjuter ut mitt på Storspirans tvärbranta vägg. Här antar den onde orchprästen formen av en vampyrfladdermus och flyger iväg. Det är 60% risk att översteprästen befinner sig i sin kula, men han är alltid frånvarande när tempelritualerna pågår.

St 38. Jättefladdermössens grotta. I denna grotta bor 30 jättelika vampyrfladdermöss, dubbelt så stora som normalt, och med dubbelt så många skadepoäng (EDD: KP). De är översteprästens särskilda kelgrisar. I övriga avseenden påminner denna grotta om Dr 19. En smal öppning leder ut i friheten utanför Storspiran.

St 39. Språkrörets gemak. Denna grotta, som skyddas av en dörr med ett Mycket svårt (-20) lås, har inretts i typiskt mänsklig stil och tjänar som bostad åt Häxmästarens Språkrör. I granitväggarna är ådror av röd porfyr insprängda, en påminnelse om Carn Dûm. Av inredningen kan nämnas en stor eksäng med svart sänghimmel och överkast av vitvargspälsar, ett polerat obsidianbord med tillhörande bänkar, ett fyrfat med träkol, en garderob av mahogny, och ett arbetsbord på vilket Språkrörets begränsade förråd av magiska extrakt och tillbehör (han har mer i Carn Dûm) ligger staplat. En järnkista med ett Svårt (-10) lås och en förgiftad nålfälla (5:e nivåns dödande gift), också den Svår att upptäcka och desarmera, innehåller 500 gs och ädelstenar värda 300 ss. Det är 60% chans att Språkröret befinner sig i sitt rum. Gömda under sängens madrass ligger kodade rapporter som Språkröret planerar att skicka till Häxmästaren; de skulle kunna säljas för 200 gs till Thranduil eller Arthedains konung, om man lyckas knäcka koden.

St 40. Estaraves Ambassadörs gemak. Nordmannaambassadörens boning är långt mindre palatsliknande inredd än Språkrörets rum; här finns bara en vanlig furusäng av människotyp, ett bord med tillhörande bänkar av granit, en eldgrop, och klädhängare på väggarna. Ambassadörens lilla förråd av mynt, 100 gs och 500 ss, ligger i en låst järnförstärkt träkista, dold under några slitna gamla kläder. För att ytterligare öka på ambassadörens känsla av olust hänger en klocka i rummets tak, förbunden med orchkungens gemak, med vilken kungen kan tillkalla det olycklige sändebudet när som helst på dygnet för att läxa upp honom angående vad som helst han råkar komma på (ibland ringer orchkungen i klockan bara för skojs skull, för att få se den gamle mannen komma springande). Ambassadören har fört anteckningar, på en kod som bara han känner till, angående allt han har kunnat snappa upp om de rebelliska slavarna; dessa skulle visa sig vara mycket användbara om någon försökte kontakta rebellerna. Det är 60% chans att man finner honom här.

St 41. Kungliga Skattkammaren. Det råder inget tvivel om saken: här rinner moderfåran, tusentals äventyrares och tjuvars ouppnådda dröm, vilorummet för det samlade bytet efter tusentals års orchplundringar. Den massiva ståldörren till skattkammaren, dryga halvmetern tjock och med tredubbla lås — vart och ett av dem Vansinnigt svårt (-50) att dyrka upp — vaktas ständigt utifrån av 10 Uruk-hai från Kungens hoerk. Alldeles innanför dörren lurar en dödlig skyddsfälla, Absurd (-70) att upptäcka och desarmera. Inbäddade i golvet i det 3 x 3 meter stora området alldeles innanför dörren döljer sig mängder av långa, tunna, spetsiga stålstavar, monterade på toppen av spända fjädrar. 25 kilos tyngd eller mer på denna del av golvet får 25% av stålstavarna att skjutas upp, vilket ger alla som står i området 3-6 allvarliga stickskador (EDD: 4T6 i skada, rustning absorberar). Varje ytterligare person som går in och placerar samma tyngd på golvet kommer att utlösa ytterligare 25% av stålsta-

varna, tills samtliga har frigjorts och effektivt barrikaderar ingången. De förblir på plats tills fällan har desarmerats, då de dras tillbaka ner i golvet, redo att utlösas igen. Stålstavarna, som är dödliga i sig själva, är också förgiftade; för varje allvarlig skada ett offer får, drabbas han också av ett 5:e nivåns gift som dödar om dess attack lyckas, d v s om offret misslyckas med sitt MS-slag (EDD: För var 5:e KP personen förlorar i skada drabbas han av en giftattack med STY 20). För dem som känner till skattkammarens försvarsverk kommer det inte som någon större överraskning att orchernas rikedomar har blivit kvar på platsen. Som en extra överraskning för dem som hade tänkt sig att hoppa, flyga eller sväva över tröskeln, har orcherna spänt tunna, fina metalltrådar, Extremt svåra (-30) att upptäcka, över dörröppningen, den lägsta 180 cm ovanför golvet och sedan med 15 centimeters mellanrum hela vägen upp till övre dörrkarmens höjd. Dessa trådar kommer att skära en luftburen inkräktare i skivor (SRR: 4-7 allvarliga huggskador, tabell AST-2, typ C / EDD: 5T6 skada, rustning absorberar). Trådarna, som tillverkats av förstklassig orchisk stållegering, kan endast skäras av med eggvapen tillverkade av mithril eller ännu starkare material. Avslutningsvis kommer de som lockas att försöka passera igenom eller på annat sätt genomborra väggarna med någon form av magi inte att lyckas bättre, eftersom stycken av mineralet Kregora, som automatiskt neutraliserar all slags magi, har fogats in på insidorna av skattkammarens stenväggar.

Den listige tjuv som kan fundera ut en väg förbi alla dessa säkerhetsanordningar kommer att finna försöket väl värt mödan. Berg av lösa mynt av mindre värde (400 000 ks och 100 000 bs), med hundratals rikens och kungars symboler, ligger och skräpar på grottans golv. Femtio låsta järnkistor, var och en Mycket svår (-20) att öppna och försedd med en förgiftad nålfälla, också de Mycket svåra att upptäcka och desarmera (SRR: 5:e nivåns dödande gift / EDD: STY 20), innehåller större delen av orchernas rikedomar. Kista 1-20 innehåller 5000 ss vardera. Kistorna 21-40 innehåller 3000 gs vardera. Kistorna 41 och 42 innehåller vardera 2000 ms. Kistorna 43, 44 och 45 innehåller ädelstenar, bland annat diamanter, safirer, beryller, akvamariner och karneoler, till ett värde av 8000 gs/kista, där de enstaka stenarnas värde varierar från 10-1000 gs. Kista 46 till 49 innehåller vardera 11-20 magiska föremål, som t ex förtrollade +5, +10 eller +15 stickvärjor (räknas som enhands huggvapen, PAS ST, fummel 01-04; 1 kg, 22 ss), stridsslagor och andra vapen som orcherna normalt inte själva använder, och dvärg-, människo- eller alvrustningar som inte passar orcherna. Slutligen skyddar kista 50 de högst värderade föremålen i skattkammaren: Skorgs Ögon — två jättelika rubiner funna djupt under Gundabad, värda 50 000 gs vardera. Skulle någon stjäla dessa ädelstenar, omisskännliga bara på storleken, skulle han förföljas av orchiska lönnmördare i resten av sitt liv tills ädelstenarna återbördades. Strödda över golvet ligger högar av vanliga vapen, rustningar och andra föremål av visst värde (men utan speciella egenskaper) som orcherna lagt beslag på vid sina räder. Att bara gå igenom hela denna uppsjö av föremål tar åtskilliga dagar.

St 42. Förrådsrum (2 st). Liksom de övriga förrådsrummen i palatset innehåller dessa varor av god kvalitet, i samma kaotiska röra som i Dr 14; mycket har dock förstörts på grund av vårdslös hantering och torröta.

St 43. Glidbana. Den övre änden av gången St 29 på andra våningen. Här finns en draganordning med vinsch att hala upp förnödenheter med.

St 44. Glidbana. Den nedre änden av glidbanan som förbinder denna våning med den fjärde; dess övre ände är St 52.

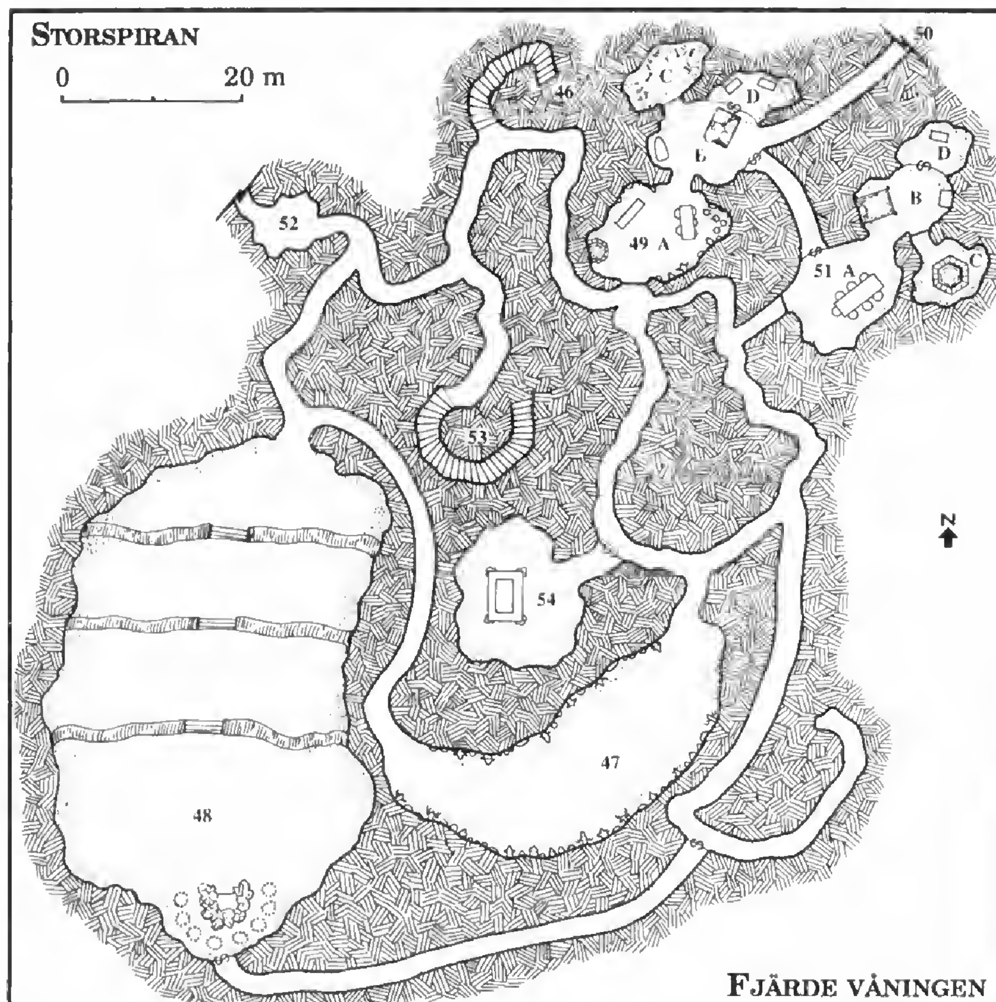
St 45. Trappa upp. Denna vindlande spiralstentrappa leder upp till Storspirans fjärde våning.

FJÄRDE VÅNINGEN

St 46. Trappa ned. Här slutar trappan upp (St 45) från Storspirans tredje våning.

St 47. Trofésalen. Denna avlånga, halvmånformade sal lyses upp av rykande lyktor som hänger i kedjor från taket och av ett svagt skymningsljus utifrån tack vare glasförsedda schakt som förbinder salen med världen utanför. Här inne förevisas orchkungens segertroféer både för hans undersåtar och för sändebud från oberoende stammar och makter. I detta barbariska museum har skallar och andra kvarlevor efter ett hundratal dräpta fiender monterats upp på lika många förvånansvärt fantasifulla men likväl ohyggliga sätt. Till exempel kikar dvärgfursten Rugis huvud, avhugget och uppstoppat, ut mellan de gapande käftarna på hans bittraste fiende, elddraken Ichashu. Svärd, sköldar och baner med såväl alv- och dvärgfurstars som mänskliga adelssläkters vapen pryder väggarna; de senaste tillskotten till samlingarna kommer främst från Eriadors dúnedain, och många av dem hugfäster minnet av Cardolans armés slutgiltiga nederlag år 1409 3Å. Den högst skattade trofén, fastlåst vid väggen med stålkedjor och ett lås som är Vansinnigt svårt (-50) att dyrka upp, är Ardagormag, långsvärdet som tillhörde kung Argeleb I av Arthedain, och som fråntogs honom år 1356 3Å. Två Urukvakter från Kungens hoerk patrullerar alltid denna sal.

St 48. Tronsalen. Av alla grottorna och salarna i Storspiran är orchkungens tronsal den största och mest vördnadsbjudande. Denna naturliga grotta, ursprungligen formad runt en gigantisk luftbubbla, har formats av orcherna att passa deras syften, men dess ursprungliga drag skänker den en storslagenhet som orchiska hantverkare aldrig skulle ha kunnat framställa. Väggarna ser ut som väldiga, böljande förhängen av lava mellan grottans golv och det välvda taket mer än 90 meter ovanför det. Granitgolvet klättrar uppåt i en serie avsatser, vilka man når via breda trappsteg, till en sällsam dunge av ojämna basaltpelare, vars kapitäler nästan ser ut som troll böjda under den överväldigande tyngden av stenen ovanför dem. I pelarnas skugga höjer sig en oregelbunden anhopning av blodröda kvartskristaller, formad som en tron med två framträdande karmar och en hög, svängd rygg — den illa beryktade Nordens Tron. Upplyst av dagsljuset via ett schakt ut i det fria, av flammande eldgropar på var och en av avsatserna, och av facklor i hållare på väggarna, och fastän den skulle anses dunkel med människors mått mätt, formligen lyser Tronsalen av ära och härlighet i orchernas ögon. Ljuset från de rytande



eldarnas lågor bryts och återkastas i flämtande, dansande mönster på väggarnas stendraperier från tronens kristaller, vilka tycks omsluta tyrannen i ett helvetiskt inferno där han sitter oskadd.

Det är sannolikt att man finner orchkungen här inne (30% chans), där han tar emot ambassadörer, fäller dom över undersåtar, granskar fångar av hög rang, och presiderar över den rituella tortyren av särskilt hatade fiender. När han är närvarande omringas tronen av 40-60 Urukvakter ur Kungens hoerk, fullt beväpnade och under sin kaptens befäl. Orchhärskaren bär Ishjälmen, och Ghrazîmbaneret står i en fot av mithril vid hans sida. 40-60 snagaorcher och 1-4 Urukofficerer är också närvarande när Gundabads herre håller hov här, och inväntar hans minsta ord eller kommer med nyheter utifrån. Det är 40% chans att någon av de övriga centralgestalterna i Gundabad, som till exempel en av krigsherrarna, översteprästen eller trollkarlen, uppvaktar sin Ashdurbûk.

Bakom tronen finns en lönndörr av sten, Extremt svår (-30) att upptäcka, som förser orchkungen med en lätt tillgänglig flyktväg undan eventuella överraskande angrepp. Det är dock inte troligt att denna flyktväg någonsin kommer att behövas. Förutom av sina trupper skyddas orchkungen av själva tronen. Den jättelika ädelstenens säregna, kristalliska struktur negerar all magi som används mot vem som än sitter i den. Om Nordens tron kunde flyttas från sin grottsal skulle den bli en näst intill ovärdelig trofé; bara som ädelsten betraktad är den värd 200 000 gs. För att rubba den bara det allra minsta krävs dock hundratals starka mäns gemensamma krafter; den väger åtskilliga ton. (Till och med dvärgarna, när de för en kort tid erövrade Gundabad under Dvärgarnas och orchernas krig, gick bet på detta problem, och kunde inte heller förmå sig till att förstöra tronen sedan en av deras vise hade påpekat att det var det enda sköna i orchernas stad.)

ST 49. De Kungliga Gemaken. Den orchiska vulgariteten framträder tydligt i den privata svit som bebos av Gundabads Ashdurbûk. Bakom en dörr märkt med en mithrilplåt formad som de Tre Topparna, med ett Extremt svårt (-30) lås och med tre grottroll på post utanför dygnet runt, ligger de Kungliga gemaken, hem för Gundabads Herre och hans följe av 5 Urukkvinnor och 15 snagahonor, särskilt utvalda för att tillfredsställa hans önskningar.

De kungliga gemaken består av fyra separata rum. I det Yttre rummet (**A**) består inredningen av ett brett, polerat bord av obsidian och väldiga obsidianstolar med svängda ryggar; en bred eldgrop med rytande lågor, omgärdad av en skärm av guld; baner och krigstroféer som bokstavligen dryper från väggarna; dräpta fienders skallar förvandlade till ametistbesatta dryckesbägare (värda 150 gs vardera; det finns trettio stycken här); ett dussin tunnor (med tappkranar av guld) med orchisk tongkûn av bästa kvalitet; guldfat fulla med knaperstekt orchgodis (vanligtvis människokött); fyrfat av brons med glödande träkol; diverse plundringsbyte undanstoppat i järnkistor eller kringslängt på golvet; samt halmmadrasser för orchkungens slavkvinnor att sova på. Väggarna är grovt utsmyckade med blodiga scener från orchiska slag. Ashdurbûken har lagt beslag på en del möbler av mänskligt ursprung, tämligen illa behandlade, bland annat en bardisk av ek med skiva av onyx, på vilken hans dryckesbägare står.

I det Inre rummet (**B**) finns orchkungens säng, en väldig häll av svart marmor ådrad med vit, och med sänghimmel och omhängen av rött och svart siden. Sällsynta pälsar, som sobel, mink och vit varg, ligger i högar på den. Sängstolparna, också de av marmor, är dekorerade med lömskt sneglande demonansikten. Runt en av dem dinglar ett svart svärdsbälte av drakskinn. Inom bekvämt räckhåll från sängen hänger två guldkedjor; en av dem tillkallar den darrande Estaraveambassadören, den andra får 10-15 grottroll och trollhövdingen på benen (ingen av dessa behöver mer än 15 minuter för att nå de Kungliga gemaken). Underligt nog finns det i det inre rummet också ett stort badkar

av koppar med fungerande kran. Denna för en orchisk boning mycket bisarra möbel kan tillskrivas kungens mätress, som låtit stjäla den från ett dúnadanskt gods i hopp om att förbättra orchkungens hygien. Planen gick i stöpet, och monarken har i hemlighet låtit koppla kranen till en kagge tongkûn istället.

I Ulvlyan (C) bor den enda varelse orchkungen verkligen litar på: Grum, en enorm ulv med blå päls. Värden: Rang 10, Skadepoäng 200, Rustning ML, FB 70, Anfall 120Be, Storlek S (EDD: STY 18, SMI 17, PSY 14, KP 20, 3 p skinn, 1 bett, 16, 2T6 skada, förfl. 18). Grum får röra sig som han vill i de kungliga gemaken, och till skillnad från någon av orcherna kommer han helt säkert att försvara orchkungen in i döden. På golvet i Ulvlyan ligger benknotor från människor omkringströdda, eftersom Grum får smulorna från det kungliga bordet.

Slutligen är det Hemliga Skattvalvet (D) orchkungens privata skattkammare, dold bakom en stendörr som det är Vansinnigt svårt (-50) att upptäcka. Orchhärskaren förvarar sina personliga skatter i tre låsta järnkistor, Mycket svåra att öppna; den första innehåller 9000 gs, den andra 3000 ms, och den tredje diamanter, safirer, opaler, turkoser och pärlor till ett värde av 12 000 gs, där stenarnas individuella värde varierar från 10-1000 gs per styck. Ishjälmen och Ghrazîmbaneret förvaras också i denna kammare för att vara i säkert förvar när orchkungen befinner sig i de kungliga gemaken (Thrakurghash är alltid vid kungens sida). En dödlig fälla, Extremt svår (-30) att upptäcka och desarmera, skyddar det Hemliga Skattvalvet. 10 rundor efter att man har gått in i det lilla rummet smäller stendörren igen med stor kraft. En dold pump suger sedan ut luften ur kammaren tills den är så tunn att inkräktarna kvävs (efter ytterligare 10 rundor om inte någon utanför kan öppna dörren igen). Att lägga något slags hinder mellan dörr och dörrkarm hindrar inte fällan från att slå igen, för mekanismen är så stark att allting svagare än en mithriltacka kommer att krossas eller klippas av på mitten.

Det är 50% chans att orchkungen befinner sig i de Kungliga gemaken med hela sitt följe av honor, exotiskt klädda; när han inte är närvarande finns bara 1-4 av Urukkvinnorna och 5-10 av snagahonorna här, medan de övriga sysslar med hushållsgöromål någon annanstans. När orchkungen är inne är det 20% chans att hans mätress också befinner sig här. En hemlig gång, Mycket svår (-20) att upptäcka i vardera änden, förbinder de Kungliga gemaken med Mätressens gemak.

St 51. Orchkungens utkik. Denna gång leder från de Kungliga gemaken till en balkong mitt på den tvärbranta bergväggen högt upp på Storspiran. Monarken använder den för att blicka ner på de omkringliggande länderna och hålla uppsikt efter eventuella fiender. Balkongen är vänd norrut, mot Hyordsjön, och erbjuder en bedövande utsikt över det frusna Forodwaith och Oglorbglaciären — eller skulle göra det, om det inte vore för den dåliga sikten, förorsakad av röken från de orchiska smältugnarna. En ståldörr, som inte kan öppnas från utsidan, spärrar vägen från balkongen till gången innanför.

St 52. Mätressens gemak. Härinne bor den fruktade och hatade kvinna som är Gundabads drottning i allt utom till namnet. Järndörren till hennes rum, försedd med ett Extremt svårt (-30) lås, vaktas utifrån av ett grottroll, eftersom mätressen klokt nog inte vågar lägga sin säkerhet i händerna på någon orch. Innanför ligger fyra separata grottrum, inredda i en stil som kombinerar de bästa dragen i nordmännens kultur med de mest uthärdliga i orchernas. Mätressen är sannolikt (70% chans) själv närvarande tillsammans med sina slavar, 4-7 människokvinnor, vilka är mer pålitliga än orchiska slavar. I matrummet (A) står ett stort ekbord med tillhörande stolar, allesammans vackert snidade med hushållsscener och uppenbarligen stulna från någon nordmannagård. En skål av agat fylld med kryddade godsaker, och värd 200 gs, står mitt på bordet (Saviga har upptäckt under sin vistelse här att hon delar den orchiska smaken för människokött). Ljus och värme kommer från lyktor som hänger från taket och en stor bronsomskärmad eldgrop. Halmmadrasser för tjänarna ligger längs väggarna. Mätressen har tagit för vana att låta en av sina tjänare provsmaka varje rätt som förs till henne innan hon själv äter av den. En elegant mahognysäng med sidenomhängen i svart och silver dominerar sovrummet (B), tillsammans med en garderob fullproppad med eleganta aftonklänningar, kammar av guld med infattade smaragder, och en helfigursspegel i guldram. Allt detta har också stulits från en välbärgad nordmannagård. I det med ett förhänge avskärmade badrummet (C) finns en nedsänkt marmorkantad bassäng som kan fyllas med mineralvatten via en kopparkran; denna högst o-orchiska vana att tvätta sig regelbundet, som mätressen envist håller fast vid, föder åtskilligt förakt från de normallortiga orchernas sida. Slavarna, å sin sida, älskar den; för att bibehålla deras lojalitet tillåter mätressen dem nådigt att bada i hennes frånvaro. Skattrummet (D), slutligen, ligger dolt bakom en hemlig stendörr, Vansinnigt svår (-50) att upptäcka. Det är inte försett med någon som helst fälla, för mätressen misstänker att hon någon gång snabbt kan behöva komma åt sina rikedomar och är rädd att en skyddsmekanism av något slag skulle försinka henne. Den ensamma järnkistan där inne, också den Vansinnigt svår (-50) att öppna, innehåller 2000 gs, 300 ms och safirer, topaser, citriner och karneoler till ett värde av 4000 gs, alltsammans sådant som mätressen mottagit som mutor för att påverka orchkungen i önskad riktning angående vissa politiska frågor. I kistan ligger också en jadestatyett. Detta magiska föremål, som mätressen har köpt av Gundabads trollkarl, förmodas när man mässar den orchiska frasen "Thrakha Uharlok" kunna tillkalla en bevingad kölddrake, som skulle kunna bära med sig Saviga bort från kungens utkik om hennes ställning och säkerhet skulle vittra sönder. I själva verket är det dock bara 30% chans att en lydig drake verkligen dyker upp; till 20% riskerar man att inget monstrum visar sig, medan i 50% av fallen en drake verkligen kommer, men på mycket dåligt humör.

En hemlig gång, Mycket svår (-20) att upptäcka från endera hållet, förbinder denna svit med de Kungliga gemaken. Genom denna passage har mätressen för vana att överraska orchkungen med ett möte vid midnatt. Hon kan också använda den för att snabbt komma undan.

St 52. Glidbana. Den övre änden av St 44 på tredje våningen; försedd med talja och vinsch.

St 53. De Niotusen Stegens Trappa. Mellan invånarna i Gundabad och Khazad-Dûm råder ständig arkitekturell rivalitet och tävlan. När en tidigare orchkung hörde talas om den Ändlösa Trappan som leder upp till Zirakzigils topp, insisterade han på att hans eget rike inte skulle vara sämre. Efter ett århundrades ansträngningar var hans dröm uppfylld, och nu sträcker sig De Niotusen Stegens Trappa från de översta rummen i det Kungliga palatset till Storspirans topp. Denna vindlande vandring, som tar åtskilliga timmar, gör vem som helst utmattad; längs vägen finns avsatser där man kan vila. Högst upp spärrar en taklucka av stål, som bara kan öppnas inifrån, vägen in i berget. (Man vet att vissa orchiska härskare ibland har låst fiender ute på toppen och låtit dem frysa ihjäl.)

St 54. Skorgs krypta. Gundabads största hemlighet ligger i denna dolda grotta, bakom en stendörr som är Absurd (-70) att upptäcka, och utgör orchkungens skräck, liksom den har gjort det för alla hans föregångare sedan orchstaden grundades. Endast orchernas kung och Mörkrets överstepräst känner till exakt var den ligger; för övriga orcher är den bara ett rykte, ett rykte om fasansfull skräck. Kryptan är oupplyst och innehåller bara ett enda föremål: en väldig grift av svart marmor, på vilken står skrivet på Svarta Språket med silverne orchrunor: "Här vilar Skorg, Gundabads förste Ashdurbûk, fordom och för alltid Nordens sanne härskare". Vid var och en av gravens fyra hörn har marmorn formats till en skräckinjagande avbild av en balrog. För att lyfta undan locket krävs minst åtta kraftiga människors eller Uruk-hais gemensamma styrka. Inuti vilar kraniet efter en jättelik orch — Skorg själv — och en märklig, mångfärgad ädelsten stor som en av de Stora Örnarnas ägg: Morgoths Ulûkai.

Inkräktare skall sannerligen ha tur om de någonsin gör den upptäckten, för Skorgs ande, belastad som den var med oräkneliga brott, lämnade aldrig den stad den skapade för att fortsätta ut i Tomheten. Den är kvar i kryptan. Varje ny orchkung tvingas av prästerskapet att tillbringa sitt väldes första natt i Skorgs krypta. Nästa dag träder han antingen fram med sin rätt att härska stadfäst — eller så kommer han aldrig ut igen (då han inte ägde den skoningslösa styrka som krävs för att axla Skorgs mantel). Alla andra än orchkungen och Mörkrets överstepräst som går in i Skorgs krypta kommer att ställas inför den ondskefulle vålnaden (den visar sig inom 10 rundor; omedelbart om någon vidrör graven), som omedelbart söker förgöra alla inkräktare. Skorgs Vålnad är av 30:e rangen, med 350 skadepoäng, Rustning MR, FB 120, Anfall +220 med en jättelik kroksabel som är lika eterisk som spöket självt. Vålnaden kan endast träffas med förtrollade vapen, och alla som står inför den måste lyckas med ett MS mot flödesmagi med -50 eller fly i panik. Under inga omständigheter förföljer vålnaden en fiende utanför kryptan. Skulle vålnaden förgöras, kan den återta sin gestalt på en dag förutsatt att Morgoths Ulûkai inte flyttas.

EDD: Vålnaden har 35 KP, eterisk rustning med abs 5, och en jättelik spökkroksabel (30 i CL, 3T6 skada). Kan endast träffas med förtrollade vapen och alla som möter den måste lyckas med ett svårt PSY-slag eller slå på skräcktabellen. Skorgs vålnad räknas som en högre odöd.

7.3 KLUVNA SPIRAN (KL)

Kl 1. Trappa ned. Detta huvudstråk leder från Kluvna Spirans portar, via spiraltrappor och nedåtsluttande gångar, till både Drakporten och Hålornas första djup; gången delar sig längs vägen.

FÖRSTA VÅNINGEN

Kl 2. Kluvna Spirans portar. Den 3,6 meter höga, tre meter breda portöppningen förseglas av en dubbelport av stållegering, märkt på utsidan med en relief av en bro. Portarna är 1 dm tjocka och balsanseras på svängtappar inhuggna i väggarna. De kan öppnas från insidan av ett arbetslag Urukvakter med hjälp av en vinsch; en regel av legerat stål skyddar portarna mot angrepp utifrån. Besökare anmäler sig genom slå på det spända människoskinnet på en väldig trumma utanför portarna, med ett par klubbor av ek.

Kl 3. Vaktrum. Här inne finns 5 Urukvakter från Kluvna Spirans krigsherres personliga hoerk. I övrigt rymmer rummet två bänkar av basalt och en tunna ogg.

Kl 4. Kluvna Spirans labyrint. I hjärtat av denna avsevärt invecklade labyrint med dess nätverk av irrande gångar finns en grotta, till synes helt tom. Om mer än 130 kilos tyngd placeras på golvet i grottan, viker sig detta nedåt i fyra kilformade sektioner varvid de olyckliga störtar ner i hålan inunder, där det myllrar av jätteråttor. Det går att passera genom grottan utan fara — förutsatt att man går en i taget. Då det är praktiskt taget omöjligt att döda tillräckligt många råttor innan man själv har fått köttet bortgnagt från benen är hoppet ute för den som faller ner, såvida inte det finns någon kvar i grottan ovanför som kan rädda honom med hjälp av ett rep.

Kl 5. Hisschakt.

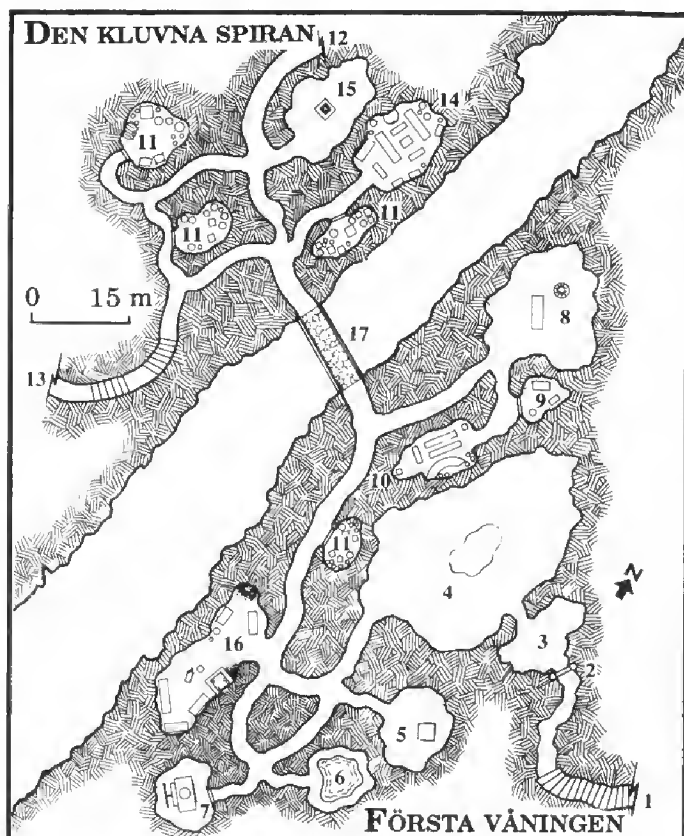
Kl 6. Vattenreservoar.

Kl 7. Pumprum.

Kl 8. Zharilogement. Detta logements garnison består av Burzath-orcher, speciellt utvalda för det ärofulla uppdraget att vakta Kluvna Spiran. Dess huvudsakliga funktion är att patrullera gångar och korridorer samt understödja krigsherrens personliga hoerk av Uruk-hai i strid. Inredningen liknar de övriga logementens. Här sopas dock skräpet undan något oftare, eftersom Kluvna Spirans krigsherre är livrädd för pesten.

Kl 9. Officersgrotta. Denna grotta bebos av Urukofficeren som för befälet över zharilogementets (Kl 8) Burzath, samt hans följe av honor. Inlindad i trasor bakom hans säng ligger en kristallkula värd 5 gs; orchkaptenen tror helt felaktigt att detta är en fjärrskådarsten, men har ingen möjlighet att upptäcka sitt misstag, eftersom han inte har en aning om hur en sådan skulle fungera.

Kl 10. Krog. Detta vattenhål för snagavakterna i Kluvna Spiran har mycket gemensamt med krogarna nära Drakporten. Normalt finns 10-15 orcher här inne förutom barskänken. Skakk och goki är de mest ymnigt flödande spritsorterna. På en vägg hänger en måltavla



av trä, som kan tolkas till att föreställa ett alvansikte och som används vid knivkastningsövningar.

KL 11. Förrådsrum (4 st). Kvaliteten på förrådsvarorna är inte lika god som i palatset men bättre än vid Drakporten (DR 14). Nycklar innehas av officerarna i området samt av krigsherren.

KL 12. Glidbana. En brant sluttande gång, tillräckligt bred för att en människa skulle kunna krypa uppför den, stiger upp mot andra våningen.

KL 13. Uppåtsluttande gång. Denna korridor höjer sig, med enstaka serpentinsvängar och korta trappor, till Kluvna Spirans andra våning.

KL 14. Kök. Matvaror av högre kvalitet än de som tillagas i Drakportens kök ligger kringströdda på bänkarna här. Det är 40% sannolikhet att ett stycke kött visar sig vara från en människa, avsett för krigsherrens och hans personliga hoerks bord.

KL 15. Rökeri.

KL 16. Smedja. Bemannad av endast en lurg om 10-15 Burzathsnaga samt 1-3 Uruk-hai, vilka sköter om en del av det finare hantverket och basar över snagaorcherna.

KL 17. Bro. Denna valvbåge av sten, det lägre av de två spann som förbinder den Kluvna Spirans två halvor, är 6 meter bred och försedd med ett järnräcke för att förhindra att de som använder den skall blåsas ned i avgrunden av de ofta mycket kraftiga vindarna på den här höjden. Räcket är 120 cm högt och tillåter ett säkert grepp, vilket är tur, eftersom det är ett par hundra meter ner till den här klyftans botten; envar som faller, och inte kan flyga, faller mot en säker död.

ANDRA VÅNINGEN

KL 18. Nedåtsluttande gång. Här når den Uppåtsluttande gången (KL 13) upp från Kluvna Spirans första våning.

KL 19. Hoerkens logement. Detta område, som är mindre än Kungliga Hoerkens logement, rymmer de 30 Uruk-hai som utgör Kluvna Spirans krigsherres personliga hoerk. Av inredningen kan nämnas halmmadrasser, bord och bänkar av basalt, en eldgrop omgärdad av en mässingsskärm, och en egendomlig ljuskrona formad som en kraken: var och en av dess tentakler håller fast ett talgigt ljus. Skamfilade dvärgarustningar hänger på väggarna som krigstroféer. 10-15 vakter befinner sig alltid här inne, och 12-15 snagahonor bor också här och sköter om elittruppernas behov. Urukvakternas personliga skatter uppgår till 9-15 gs och 21-30 ss vardera; dessa vakter är mycket skickliga och giriga plundrare. När krigsherren är i sin stora sal är också hoerkens alla Uruk-hai där för att betjäna honom.

KL 20. Fladdermusgrotta. En smal passage för fladdermössen leder till en öppning högt uppe på Kluvna Spirans vägg.

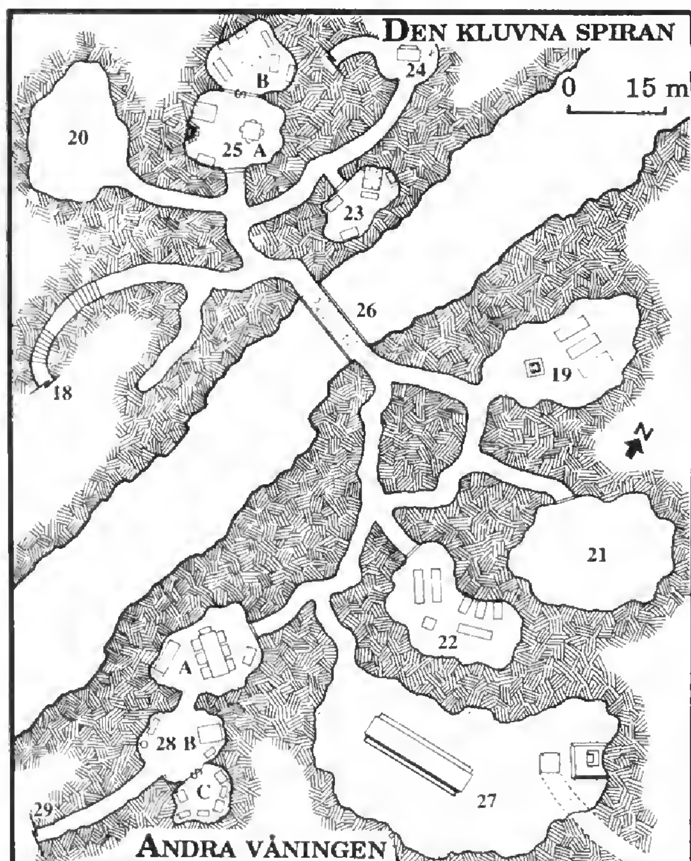
KL 21. Krigsherrens harem. I denna grotta, som påminner om Kungens harem (ST 25) men inte är lika stor, bor 20 Urukkvinnor i fruktbar ålder. Endast krigsherren, hans officerer och hans hoerk har fritt tillträde hit. 1-2 Uruk-hai finns alltid här inne, och det är 10% chans att någon av de viktigaste SLP-orcherna är här. En vakt, mycket illaluktande och med osedvanligt brutalt utseende, ur krigsherrens hoerk står utanför dörren för att kontrollera att inga obehöriga släpps in.

KL 22. Helarnas grotta. Denna inrättning, som bemannas av två av de Urukhelare som hör till Burzathstammen, tillhandahåller sjukvård för krigsherrens hoerk och andra Uruk-hai förlagda till Kluvna Spiran, och i sällsynta fall även en eller annan snaga. De allvarligaste fallen skickas till Helarnas stora sal i Storspiran (ST 22). Grottan ser i stort sett ut som DR 10; förutom de två helarna, som det är 80% chans att man finner här, är det också 50% chans att 1-2 Uruk-hai lider av sina mediciner här inne.

KL 23. Gästrum. Grottan ser ut ungefär som gästrummet nära Drakporten (DR 18), men är inte lika hemsökt av löss, och används för krigsherrens mänskliga gäster.

KL 24. Glidbana. Detta är den övre änden av glidbanan vid KL 12, utrustad med en vinschanordning att hala upp förråd med.

KL 25. Trollkarlens grotta. Till och med de främsta bland Uruk-hai darrar när de går förbi den välvda järnporten till denna grotta, dekorerad som den är med den orchiska runan för Fruktan. Ovanför dörren sitter en uppstoppad sling med gapande käftar. Om någon ställer sig nedanför den, d v s framför dörren, kommer den att fråga med väsande stämma: "Varför stör ni Gundabads store trollkarl i hans ro?" Det rätta svaret, som får dörren att svänga upp om trollkarlen är inne (om han inte är det händer ingenting), är vad som helst som inbegriper frasen: "Om den store trollkarlen så behagar", på orchiska eller väströna. Ett felaktigt svar innebär att alla inom tre meter från dörren duschas av en stråle kraftig syra som sprutar ut från slingens mun,



och drabbas av en allvarlig brännskada typ E. Dörren är magiskt förseglad och går inte att öppna annat än med en kraftig besvärjelse eller en murbräcka.

Grottan innanför är uppdelad i två avgränsade hälfter. I det yttre rummet, Trollkarlens kammare (**A**), förevisas trollkarlens tillgång till importerade dyrbarheter på ett iögonenfallande sätt. Här står en kopparsäng av den typ människorna använder, överhopad med lejonskinn från Harad; ett polerat bord av kvarts, vars ben formats som dvärgar på vars lyfta händer bordsskivan vilar; stolar av lebetron med karmar skurna som drakhuvuden; en stor eldgrop; åtskilliga fyrfat med glödande kol; en lykta med purpurfärgat glas, som hänger från en krok i taket; och hyllor inhuggna i väggarna, där en imponerande samling läderbundna böcker står: ett bibliotek med volymer om historia, politik, växter och djur, mineraler och andra allmänna ämnen (de 450 luntorna, av vilka flertalet är stulna och fortfarande försedda med sina ursprungliga ägares exlibris, är värda i genomsnitt 10 gs/styck). Förutom trollkarlen, som ofta befinner sig här (50% chans), är två andra ständigt närvarande i rummet. Trollkarlens lärling, en slavpojke med rhûnskt urprung vid namn Glom Kirkmir, är upptagen med hushållsbestyr när hans herre är i närheten, men när han lämnas ensam rullar han ihop sig på sin halmmadrass och försjunker i en av trollkarlens böcker. Glom Kirkmir är av 2:a rangen, trollkarl, med 20 skadepoäng, ingen rustning, FB 15, Anfall +10 med dolk, 4 kraftpoäng och 3 besvärjelselistor (EDD: 9 KP, INT 14, PSY 14, Elementarmagi 8, LJUS S9, KALLA HANDEN S6, BLIXT S5, Nekromanti 4, ONDBLICK S7). Han är rätt intelligent och kvick, med ett elakt ondskefullt drag. Påträffar man honom ensam kommer han att låtsas vilja räddas bort från platsen, men i själva verket är han fullständigt lojal mot trollkarlen, som han hoppas få lära sig djupa magiska hemligheter av. Han kommer att förråda sin herres fiender så snart tillfälle ges. Den andre närvarande är Yassi, trollkarlens familiaris, en mycket stor svart katt med klargula ögon. Tack vare trollkarlens förtrollningar kan Yassi göra sig förstådd på väströna, och kommer att be eventuella inkräktare att "ta mig bort från det här hemska stället". I ett kritiskt ögonblick när försiktighet och ljudlöshet är som mest av nöden för gruppen kommer hon sedan att jama så det ekar, göra sig osynlig och springa därifrån.

In till det inre rummet, Trollkarlens laboratorium (**B**), leder ytterligare en järndörr, som också den är magiskt förseglad och dessutom skyddad med besvärjelsen Fruktan; alla som granskar den och misslyckas med ett MS mot jordmagi kommer att fly i panik (EDD: Permanent symbol med FRUKTAN E3). Laboratoriet är inrymt i en grotta med välvt tak, upplyst av vaxljus i nischer i väggarna; ljusen sprider den vämjeliga doften av en ört som tros vara användbar vid försök att kontrollera demoner. På golvet i rummets mitt har ett pentagram ritats in med scharlakansröd krita. På arbetsbordet av koppar, och genom glasdörrarna i de många vitrinskåpen krönta med groteska, skrattande demonansikten, syns ett överflöd av märklig utrustning att blanda till magiska recept med, liksom glasbägare, burkar och små flaskor med dyrbara extrakt, salter, örter och delar av sällsynta djur (drakklor, ögon från en kraken o dyl). En järnkista, ordentligt fastnitad i golvet, med ett lås som är Vansinnigt svårt (-50) att öppna och försett med en fälla som är lika svår att desarmera (förgiftad nål; SRR: 5:e nivåns gift, dödar omedelbart / EDD: GiftSTY 20), innehåller trollkarlens formelsamlingar och en säck med skatter: 6000 gs, 800 ms och safirer, blodstenar och månstenar till ett värde av 7000 gs. I var och en av de femton formelsamlingarna beskrivs en besvärjelselista inom Öppen jordmagi eller Trollkarlarnas, upp till 10:e nivån (EDD: Eftersom formelsamlingarna är helt oläsbara för andra magiker är endast deras värde intressant). De är inbundna i svart drakskinn och märkta med trollkarlens sigill i silver, i form av den Vridna staven. De skulle kunna säljas för 500 gs/styck till en människotrollkarl, men ingen alv skulle någonsin ta emot dem, ens om han fick dem gratis, på grund av den starka aura av ondska de utstrålar.

Kl 26. Bro. Denna välvda stenbro förbinder de två halvorna av Kluvna Spirans andra våning. Längs vardera sidan står järnpelare förbundna med bronskedjor. Det finns en liten chans, om man lyckas med en Extremt svår (-30) rörlig manöver, att en person som faller från denna bro lyckas få tag i bron på våningen nedanför, Kl 17, 25 meter längre ner.

Kl 27. Svartvingevalvet. Denna skådeplats för vilda orchfester, högtidliga audienser och inspektion av trupper överträffas i den orchiska bemärkelsen av ordet storslagenhet endast av orchkungens tronsal. Väldiga, fyrkantiga basaltpelare kantar långsidorna i denna sal, och pryds med inristade scener som hugfäster minnet av utgrävningen och grundandet av orchernas stad och segern över dvärgarna av Thelórs hus genom förräderi, samt några av Burzathstammens

största segrar i strid. Två rader rykande lyktor med grönmålat glas, hängande från taket i järnkedjor, dinglar över ett långt polerat granitbord, flankerat av robusta granitbänkar. Eldgropar flammar mellan pelarna. I bortre änden av salen, på ett upphöjt podium av malakit, står Krigsherrens tron — huggen ur ett enda block av svart marmor, och med stolsryggen formad som ett par utspridda fladdermusvingar. En spak vid sidan av tronen öppnar en 6x6 meter stor golvlucka framför podiet; alla som står på den störtar ned i ett halt, brant sluttande schakt och ut i tomma luften utanför Kluvna Spiran, tusentals meter ovanför marken. Det är 30% chans att krigsherren befinner sig här, och när han gör det vaktas hans tron av 10-15 Uruk-hai ur krigsherrens hoerk. 20-30 snaga är då också här och passar upp; några kanske överlämnar eller anförtros meddelanden, andra står beredda att utföra allt deras herre befaller.

Kl 28. Krigsherrens gemak. Ingången till denna svit av grottor blockeras av en dörr märkt med en guldplåt och utrustad med ett lås som är Extremt svårt (-30) att dyrka upp. Utanför står 3 Uruk-hai från Krigsherrens hoerk på vakt.

Krigsherrens gemak är indelade i tre grottrum. Alla lyses upp av fyrfat i vilka olika sorters kemiska salter, erhållna från trollkarlen, har hällts, för att ge belysningen i de olika rummen olika färg. Blå Grottan (A) är det yttersta av rummen, och används för festmåltider; mitt på golvet står ett polerat porfyrbord omgärdat av stora, högryggade stolar av järnmalm. I nischer inhuggna i väggarna står ett dussin dryckesbägare av sardonyx prydda med opaler; bägarna, stulna från en dvärgastad, är värda 100 gs/styck. Där står också två tornformade rökelsebrännare av jade, värda 1000 gs/styck och tillverkade i Fornost Erain. Tunnor fulla med orchisk tongkûn av högsta kvalitet står spridda över golvet, och invid väggarna flammar två eldgropar. I ett hörn av rummet finns en uppsättning käglor och en liten pyramid av dvärgaskallar, använda i den orchiska varianten av bowling. Längs väggarna ligger halmmadrasser, sängplatser för de 7-12 snagahonor och Urukkvinnan som passar upp på krigsherrens nycker; de är alltid närvarande. Krigsherren själv är det bara 50% chans att man finner här. Röda Grottan (B) är krigsherrens sängkammare. Den är inredd med en sänghäll av svart marmor, överlastad med vitvargsfällar; en latrinhink står också i en nisch, för krigsherren har ovanligt civiliserade vanor för att vara orch.

Gula Grottan (C), slutligen, är krigsherrens skattkammare, dold bakom en lönndörr som är Extremt svår (-30) att upptäcka. Färgen i detta rum är naturligtvis utvald för att framhäva krigsherrens guldskatters barbariska prakt. Sex järnkistor står här, alla med ett Mycket svårt (-20) lås. Den första kistan innehåller 15 000 ss, den andra 10 000 gs och den tredje 1000 ms; kista 4 rymmer diamanter, akvamariner och peridoter till ett värde av 9000 gs, och kista 5 smycken till ett värde av 6000 gs (10-15 stycken), bland annat flera guldringar med infattade ädelstenar, ett alvtillverkat armband av lapis lazuli, en silverkedja prydd med pärlor, buren som tecken på rang, och ett hängsmycke av turkos. Kista 6 innehåller 8-10 magiska föremål av ringa kraft, t ex +5 eller +10 tvåhandssvärd av dúnadansk tillverkning med hjalten inlindade i vitt läder, en +10 dvärgahandyxa med runor ingraverade, en dvärgtillverkad rustning av legerat stål, två talismaner av kalcedon som skyddar mot antingen allvarliga skador eller elementarbesvärjelser, och en handfull lyckoamuletter som ger +10 till olika MS. Gula Grottan skyddas av en fälla, Extremt svår (-30) att upptäcka och desarmera: fem rundor efter att den förste inkräktaren har gått in i rummet avlossas ett Eldklot från vardera av de tre fyrfaten i rummet. Dessa kombineras till ett enda klot av eld som fyller hela rummet; skatterna, som ju ligger i kistor av järn, klarar sig naturligtvis, och om någon som känner på sig att eldkloten är på gång (EDD: Upptäcka fara) hoppar ner i en kista och stänger locket efter sig, om han vore liten nog och kistan tom nog, klarar han sig naturligtvis också.

EDD: Om man inte uttalar ett visst lösenord på orchiska, som bara krigsherren känner till, när man går in i skattkammaren utlöses en ELD E2 från vart och ett av fyrfaten. Dessa samverkar, så att alla inne i rummet drabbas av en ELD E6. Fyrfaten är försedda med PERMANENS och NEXUS, men magin är bunden till just det här rummet, så det tjänar ingenting till att försöka ta med sig dem härifrån.

Kl 29. Krigsherrens utkik. En gång leder från krigsherrens gemak till en balkong mitt på Kluvna Spirans tvärbranta sida, vänd västerut mot Angmar. Vägen in från balkongen blockeras av en ståldörr som bara kan öppnas från insidan. Utsikten är magnifik: en dryg kilometer västerut höjer sig Dimmiga Bergens taggiga klippor och snötäckta toppar; ett vattenfall störtar trehundra meter ner från ett trångt pass högt uppe bland bergen, ner i en liten bergsbäck som så småningom förenar sig med floden Långkäll långt, långt där nere.

7.4 KRÖKTA SPIRAN (KR)

Fastän det i beskrivningen av Krökta Spiran hänvisas till en första och andra våning, åsyftar detta endast rummens höjd i förhållande till varandra. Båda våningarna finns med på en och samma karta, för spiran grävdes ut i ett sammanflätat, nätliknande mönster med upp- och nedåtsluttande gångar. Pilarna på kartan markerar att gången höjer sig i den riktning som pilen visar.

Kr 1. Nedåtsluttande gång. Detta huvudstråk leder från Krökta Spirans portar via sluttande passager och vindlande trappor till både Drakporten och Hålornas första djup; det delar sig längs vägen.

FÖRSTA VÅNINGEN

Kr 2. Krökta Spirans portar. Den 3,5 m höga, 3 m breda portöppningen blockeras av en dubbelport av 1 dm tjockt, legerat stål, med spindelväv i relief på utsidan. Inifrån kan de öppnas med hjälp av en draganordning med vinsch, manövrerad av en grupp Urukhai; en regel av legerat stål skyddar portarna mot angrepp utifrån. Besökare anmäler sig genom att blåsa i en trumpet som hänger i en kedja utanför portarna.

Kr 3. Vaktrum. Här finns 5 Uruk-hai ur Krökta Spirans krigsherres personliga hoerk. I grottan finns bara två granitbänkar, en kagge goki och ett flammande fyrfat av mässing.

Kr 4. Krökta Spirans labyrint. Få metoder att skapa förvirring torde överträffa labyrinten som skyddar Krökta Spiran. Dess gångar, som går runt i öglor och slingrar sig om varandra, leder tanken till Honmonstrets väv. Den enda gång som ser ut att kunna leda ut därifrån är i själva verket en återvändsgränd, och de som går in i den kommer, när de vill vända ut igen, att upptäcka att en rörlig vägg spärrar vägen för dem. Den riktiga utgången finns i grottan i labyrintens hjärta. När man har ställt sig exakt i mitten av denna grotta skall man hoppa på stället två gånger; efter fem rundor kommer då en järnstege att sänka sig från en lucka i taket. Om någon alltför ivrig äventyrare skulle drista sig till att hoppa mer än två gånger kommer dock en 6x6 meter stor fallucka att öppna sig under honom, och efter ett fall på 9 meter plumsar han ner i det midjehöga vattnet på botten av en fallgrop, där tre infångade slingar bor. Falluckan stänger sig genast för att inte slingarna skall kunna komma ut.

Kr 5. Hisschakt.

Kr 6. Vattenreservoar.

Kr 7. Pumprum.

Kr 8. Zharilogement. I detta logement huserar en zhari om 100-150 Krach-ulorcher, speciellt utvalda för det ärofulla uppdraget att vakta Krökta Spiran. Deras huvudsakliga funktion är att patrullera korridorerna och understödja krigsherrens hoerk i strid. Disciplinen bland trupperna är kaotisk, och grottan stinker av resterna efter gamla måltider och orchernas avträde.

Kr 9. Officersgrotta. Här bor Urukofficeren som har befälet över Krach-ul-zharin (Kr 8) tillsammans med sina kvinnor. Inredningen består av bord och stolar av täljsten, en pimpstenshäll till säng, en kagge goki och en eldgrop. Flera uppsättningar kedjor och bojor ligger i en hög i ett hörn; ibland (20% chans) finner man orchernas Gothai i färd med att förhöra fångar här.

Kr 10. Krog. Krach-ul är ökända för sin våldsamhet, och det är 50% chans att det är fullt slagsmål här inne. 10-15 orcher befinner sig vanligtvis i lokalen. Barskänken svingar en enorm spikförsedd stridsklubba i förtvivlade försök att hålla ordning.

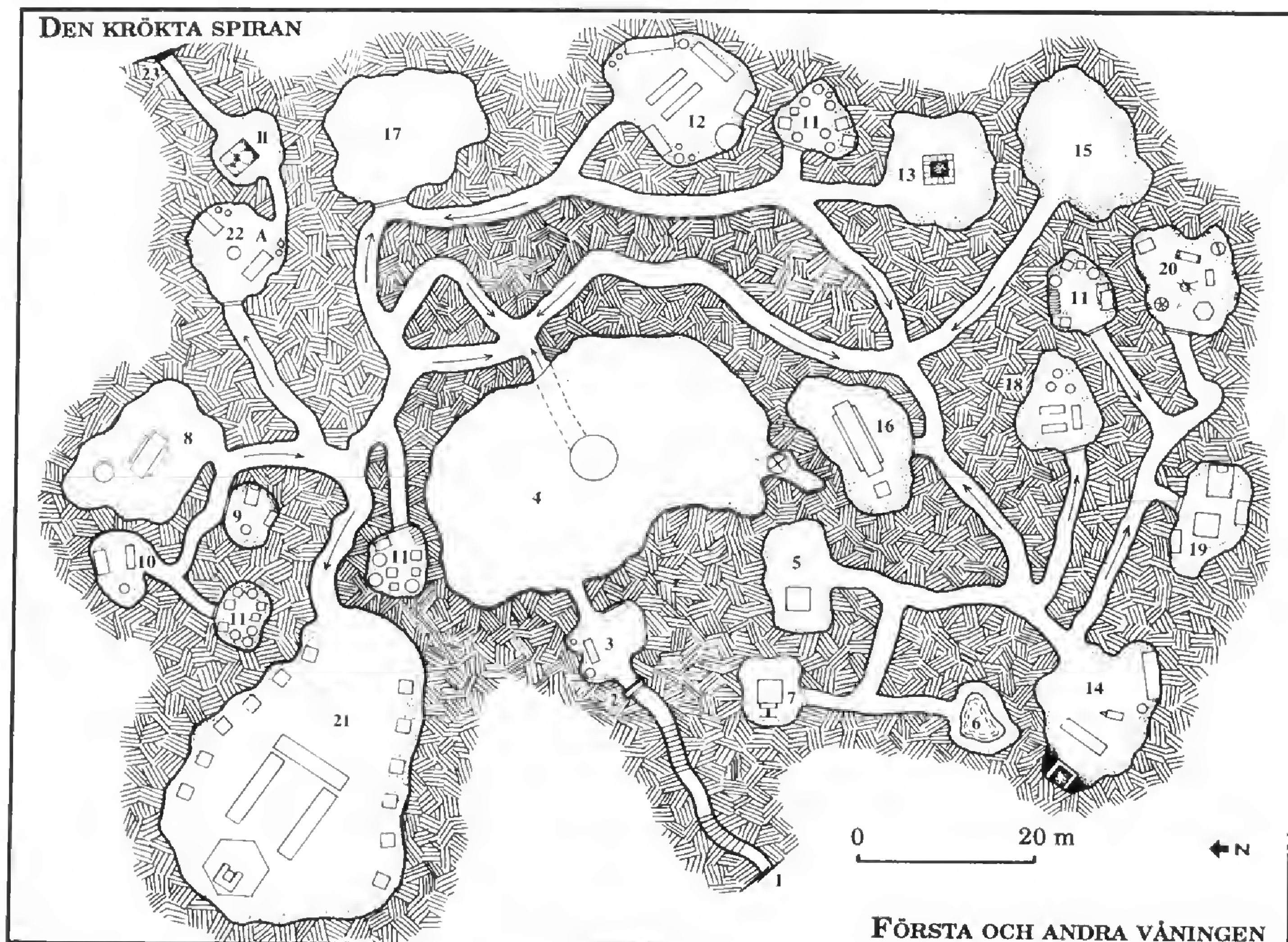
Kr 11. Förrådsrum (4 st). Förrådens kvalitet är bättre än vid Drakporten men inte fullt så god som i palatset. Åtminstone en fjärdedel av sakerna här inne är förstörda. Nycklar innehas av officerare i området samt av krigsherren.

Kr 12. Kök. Mat som är mer aptitretande än det sedvanliga sörpet tillagas här. Hälften av allt kött är dock människokött, avsett för krigsherren och hans hoerk.

Kr 13. Rökeri. Människolik är ganska vanligt förekommande här (1 kropp av 6).

Kr 14. Smedja. Bemannad av endast en lurg Krach-ul, och 1-3 Uruk-hai som tar hand om en del av det mer kvalificerade arbetet och kör med snagaorcherna. Utrustningen i denna grotta ser ut som i de övriga smedjorna (se Dr 15), men verktygen är av särskilt hög kvalitet och duger att forma stållegeringar med. Här görs det bästa smidet i hela Gundabad.

Kr 15. Fladdermusgrotta. En smal gång leder ut i det fria högt uppe på Krökta Spirans branta vägg. Många av fladdermössen här har rabies.



Kr 16. hoerkens logement. Av de tre Uruk-hoerkerna i Gundabad innehåller Krökta Spirans krigsherres de mest grälsjuka och brutala orcherna, och de ögonblick är lätt räknade då inga skrik eller stridigheter ekar i den här grottan. Logementet är inrett med halmmadrasser, bord och bänkar av basalt, och en eldgrop med en järnskärm omkring. Urukerna gillar att kedja fast infångade hober i ett par bojor som dinglar ovanför eldgropen, och låta dem hänga där tills håret har svetts av deras fötter. 30 Uruk-hai huserar här, och 10-15 av dem är alltid närvarande. 12-15 snagahonor bor också här och passar upp på dem. När krigsherren är i sin sal befinner sig hela hoerken där för att betjäna honom. Urukvakternas personliga rikedomar uppgår till 5-10 gs och 10-15 ss (inte mycket jämfört med vad de andra Uruk-hai i Gundabad har roffat åt sig, men vakter av det här slaget sätter värde på andra belöningar än skatter).

Kr 17. Krigsherrens harem. I denna parningsfabrik, som i stort ser ut som Kungens harem (St 25), bor 25 Urukkvinnor i fruktbar ålder. Endast krigsherren och hans Uruktrupper äger fritt tillträde hit. 1-2 Uruk-hai finns alltid här inne, och det är 10% chans att en av de viktigaste SLP-orcherna också besöker haremet. Utanför står en Urukvakt ur krigsherrens hoerk och drömmer om njutningarna på andra sidan dörren.

Kr 18. Helarnas grotta. Bemannad av två Urukhelare, som på grund av Krach-uls allmänna brutalitet har ovanligt mycket att göra. Grundläggande vård kan här tillhandahållas krigsherrens hoerk och särskilt privilegerade snaga ur Spirans övriga trupper, men mer allvarliga fall skickas till den centrala sjukstugan (St 22). Grottan är inredd och utrustad som Dr 10, men särskiljs på de tre stora kopparbaljor fulla med blod som används vid utfodring av brev-vampyrfladdermössen. Förutom de två helarna, som till 80% sannolikhet befinner sig här, är det 70% chans att 1-2 Urukhai och eventuellt någon snagaledare ligger här och sörplar i sig helande brygder med en grimas eller undergår någon smärre amputation.

Kr 19. Gästrum. Denna grotta används för krigsherrens gäster av mänskligt ursprung. Det är lika skitigt här som i spiran i övrigt, och under en av sängarna finns ett hål, som det är 50% chans att en flock jätteråttor (1-6 stycken) kommer upp ur om nätterna.

Kr 20. Tortyrkammare. Genom den låsta dörren hörs genomträngande skrin och stönanden från fångar som förhörs eller bara plågas i största allmänhet för den sadistiske krigsherrens höga nöjes skull. Rummet ser ut som en formlig utställning av det senaste inom orchisk tortyrkonst. 5-10 snaga finns här inne, liksom 1-10 slavar och fångar som har misshagat krigsherren på ett eller annat sätt. Det är 10% chans att krigsherren själv är närvarande; han sitter då tillbakalutad i en järnstol i bortre änden av rummet och kiknar av skratt.

Kr 21. Det sorgsna skriets sal. Till skillnad från orchkungens tronsal och den rivaliserande krigsherrens stora sal i den andra spiran är detta en skuggornas och förstämningens plats. Det enda ljuset kommer från eldgroparna, delvis dolda bakom de jättelika basaltpelarna som står på led längs väggarna. Runtom var och en av dessa fyrkantiga pelare syns basreliefer med alvansikten, det ena mer förvridet av skräck och plågor än det andra. Tre polerade granitbord står i vinkel mot varandra så att den bortre kortänden lämnas öppen; där finns istället ett upphöjt podium av lapis lazuli. Bakom varje bord står en bänk av granit, och på podiet tornar krigsherrens knappt urskiljbara tron upp sig i mörkret: ett stort, tungt, osmyckat stycke av obsidian. Många gånger är det enda som syns av krigsherren när han håller audienser eller presiderar över fester ett par röda, stirrande ögon i mörkret. Det är 20% chans att krigsherren befinner sig här, och när han gör det står 10-15 Uruk-hai ur krigsherrens hoerk på vakt nedanför podiet. 20-30 snaga finns då också här och inväntar hans befallningar eller överför meddelanden; ofta kurar de ihop sig bakom pelarna för att inte riskera att ådra sig sin herres misshag bara genom att synas. Tronen skyddas av en fälla, som kan utlösas med hjälp av en spak på sidan av den. I kedjor från taket i mörkret ovanför podiet hänger ett tungt järngaller, på vars undersida rader av vassa järntaggar sitter. När det frigörs slår det ned på alla inom ett 6x6 meter stort område framför tronen, tillfogar dem 1-5 allvarliga stickskador typ D, och nålar fast offren på stället tills gallret åter lyfts.

EDD: 1-5 träffar som gör 3T6+2 i skada var. Om man övervinner gallrets STO 85 med alla inblandades gemensamma STY kan man lyfta upp det en bit över podiet, så pass att fastklämda personer kan släpas åt sidan. Det är inte omöjligt att ett spetsat offer följer med gallret upp igen.

Kr 22. Krigsherrens gemak. Utanför krigsherrens privata rum står 3 Uruk-hai på vakt. Dörren, märkt med en guldplåt, är låst och Extremt svår (-30) att öppna. Det första som slår en när man stiger in i det yttre av de två rummen bortom dörren är att allting ser oproportionerligt ut; ingenting i inredningen tycks riktigt passa ihop med någonting annat.

I det första rummet **(A)** finns ett polerat onyxbord och bänkar av pimpsten, en eldgrop, flera kaggar tongkûn av absolut högsta kvalitet och ett silverkar (värt 300 gs) fullt med färskt kryddat blod, guldfat fullastade med bitar av människokött, och sex juvelbesatta dryckeskrus tillverkade av alvskallar (beryllerna och foten av silver gör dem värda 120 gs/styck) på en stenhylla. Här finns också en sträckbänk, där för tillfället en alvisk fånge torteras. Halmmadrasser för de 5-10 snagahonorna och urukkvinnan som passar upp på krigsherren ligger längs med väggarna. Det är 50% chans att krigsherren är närvarande; hans slavkvinnor befinner sig dock alltid här.

I den inre grottan **(B)** är den enda möbeln en stor obsidianhäll till säng, täckt med högar av sobelpälsar och med omhängen av svart siden. Sängstolpar formade som jättelika kroksablar böjer sig från hörnen in mot mitten, där topparna möts. Krigsherren har ingen separat skattkammare. På irrande vägar har han kommit fram till slutsatsen att det säkraste stället han kan dölja sina skatter på är det mest löjligt självklara — under sängen. Genom att lossa på en dold spärr, Vansinnigt svår (-50) att upptäcka, kan man lätt skjuta sänghällen åt sidan, något som det annars skulle krävas en mûmakils styrka för. I en grop under den ligger fem låsta järnkistor, Mycket svåra (-20) att dyrka upp.

Den första kistan innehåller 12 000 ss, den andra 9000 gs och den tredje granater, akvamariner och topaser till ett värde av 8000 gs. I den fjärde kistan ligger smycken (11-20 stycken, bland annat en magnifik silvertiara med pärlor, fem broscher av elektron, och en långskaftad pipa av guld som en gång tillhört thanen av Fylke, men stals av en ouppfostrad dvärgbesökare) till ett värde av 7000 gs, och i den femte ett par +5 eller +10 kortsvärd som tillhört riddare från Gondor, en heltäckande +10 dúnadansk ringbrynja, och talismaner av agat som drar förbannelser över sina ägare och som man kan lura på sina före detta vänner.

Kl 23. Krigsherrens utkik. En gång från krigsherrens gemak leder till denna balkong mitt på Kluvna Spirans tvärbranta vägg. Balkongen är vänd österut mot Ered Mithrin. Öppningen blockeras av en ståldörr som endast kan öppnas från insidan. Ett teleskop av mässing, stulet från en dúnadansk trollkarl och värt 200 gs, är fast monterat här, och genom det kan man se drakarna svepa fram över de avlägsna Grå Bergen, eller minsta hare som rör sig över Den Lóke nedanför berget.

7.5 HÅLORNA (H)

Eftersom Hålorna är så vidsträckta kan de inte beskrivas in i minsta detalj. Istället slår spelledaren fram de områden som behövs med hjälp av tabellen för Slumpmässiga företeelser (9.2). De företeelser man kan stöta på i dessa områden delas in i tre underkategorier: Obegränsat antal, som kan slås fram hur många gånger som helst; Begränsat antal, som också dyker upp när de slås fram men bara så länge kvoten som anges för varje djup i Hålorna inte är uppfylld; och Unika, som man bara kan stöta på en gång, och som därför inte ingår i slumptabellen. Deras läge framgår istället av översiktskartorna över de olika djupen i Hålorna.

OBEGRÄNSAT ANTAL

Vaktposteringar. Små trånga rum i anslutning till någon tunnel, inredda med bara en grovt huggen stenbänk, en tunna billig skakk, och en ynklig eldgrop. Garnisonen består av 2-3 snagakrigare, en ung, en med normala färdighetsvärden, och om de är tre stycken, en erfaren. De kommer att kräva att alla främlingar utan eskort av orcher visar upp passersedlar och förklarar vart de skall och vad de har där att göra. Om vakterna inte blir nöjda med spelarnas förklaringar kommer de att blåsa i signalhorn, samtidigt som de anfaller (om motståndarna är färre eller jämbördiga med orcherna) eller drar sig tillbaka för att hämta förstärkningar (om fiendegruppen förefaller överlägsen). Det är 30% chans att en vaktpostering lämnats övergiven — antingen är det nya skiftet försenat, eller så blev vakterna helt enkelt uttråkade och avvek till närmaste krog.

Fängelsehålor. 3x3 meter stora celler med järndörrar försedda med Mycket svåra (-20) lås och små gallerluckor som vakterna kan kika in genom. Här spärrar man in olydiga slavar eller fångar som skall offras. Ibland slängs också en eller annan orchsoldat in här som straff för något. Det är 20% chans att en viss fängelsehåla för närvarande är upptagen. Bojor, i änden av kedjor fästa i väggarna, används för att fjättra fången. Då och då glömmer orcherna helt enkelt bort var de har placerat en fånge, varför det också är 10% chans att det i en cell istället finns ett skelett, rengnaget av jätteråttor.

Kryptor. Små grovt uthuggna, välvda kammare med en låst gallerdörr av järn som blockerar ingången. I dessa gravvalv ligger kvarlevorna efter någon avliden orchfurste, ibland t o m en före detta orchkung, i sarkofager av granit. Det är 20% chans att man bland föremålen begravna med orchen hittar ett +5 eller +10 vapen eller en dylik rustning, normalt en kroksabel eller en heltäckande ringbrynja, passande en orchs kroppsbyggnad. Stör man graven löper man dock också 10% risk att väcka orchens vålnad, som i så fall anfaller tills gravplundrarna flyr eller är besegrade. Värden: 10:e rangens krigare, 120 skadepoäng, rustning RB, FB 20, anfall +110 med kroksabel, spjut eller yxa, tar bara skada av magiska vapen, motståndare måste klara ett MS mot Fruktan (se St 34) eller fly i skräck.

EDD: Mörkgast

Mindre rustkammare. Till dessa vapenförråd, med vars hjälp snagastyrkor snabbt skall kunna beväpna sig på nytt, leder dörrar med Mycket svåra (-20) lås. Här inne finns normalt utrustning som 12 metallförstärkta läderrustningar, 25 sköldar, 20 järnhjälmar, 4 orchringbrynjor, 30 kroksablar, 30 spjut, 15 yxor, 25 kortbågar (utan bågsträngar), 500 pilar, och högar med diverse militär utrustning (ryggsäckar, stövlar o dyl). Det är 10% chans att en lurg om 10-15 snaga gräver fram persedlar åt sig här inne.

Avfallsgropar. Detta är, som namnet antyder, stinkande hålor där orcherna dumpar avskräde och bråte av allsköns slag. Om någon känner sig manad att rota runt i dyngan är det 10% chans för varje timmes sökande att han hittar något föremål av ringa värde, eller en av misstag bortslängd pengabörs med 10-20 ks och 5-10 bs. Det är också 20% chans att han drar på sig någon obehaglig, om än inte dödlig sjukdom. Slutligen är det 50% chans att en viss avfallsgrop hemsöks av 10-20 jätteråttor, som anfaller alla som stör dem i deras hem.

Förrådsrum. Ser ut som de i Spirorna, men varornas kvalitet är lägre, och bristen på ordning är om möjligt än mer anmärkningsvärd. Förråd förstörda av vårdslös hantering och torröta är ganska vanligt förekommande (40% chans).

Vattenreservoarer. Som Dr 20. Förbundna med Våtvägarna genom tunnlar.

Våtvägsdockor. När en expedition väl har tagit sig in i Våtvägarna via en docka, måste de slå i kolumnen för Våtvägarna på tabellen för Slumpmässiga företeelser (9.2), tills de stöter på en ny docka, där de om de vill kan ta sig ut. Mindre gångar ansluter våtvägsdockorna till det övriga grottsystemet; när spelarna lämnar en docka övergår SL till kolumnen för Hålorna på tabellen. Dockorna ser ut som beskrivs vid Dr 22.

Glidbanor. Stöter man på en glidbana i Hålornas översta djup leder denna alltid nedåt; på det lägsta djupet är det 75% chans att den leder uppåt och 25% att den går ned till Svampgrottorna. På de två djupen däremellan är det lika stor chans att glidbanorna leder uppåt som nedåt (50%). Glidbanorna sluttar brant (35-45° uppåt eller nedåt), och är breda nog för att en människa skulle kunna krypa genom dem. I övre änden finns alltid en draganordning med vinsch som används

för att hala upp förråd. Om en grupp skulle ge sig in i en glidbana, slutar den automatiskt i en lämpligt utrustad grotta i övre eller nedre änden. En mindre gång leder ut därifrån till det djup man nu befinner sig på, eller till Svampgrottorna.
Schakt. Detta är helt enkelt 3x3 meter stora öppningar, antingen i taket eller i golvet, i en liten grotta vid sidan av gången, där ett lodrätt schakt börjar eller slutar. Liknande grottor finns alltid i andra änden av schaktet, med en mindre gång som leder vidare på det nya djupet. Schakten i Första djupet leder alltid nedåt, de på Fjärde går uppåt (75%) eller ner till Svampgrottorna (25%), och de på Andra eller Tredje djupet åt endera hållet (01-50 upp, 51-00 ner). För att ta sig upp eller ner genom schakten krävs ett rep eller färdigheten Klättra; väggarna är ganska skrovliga, så det är inte alltför svårt att hitta fäste för händer och fötter.

BEGRÄNSAT ANTAL

Lurggrottor. I var och en av dessa grottor bor en lurg, snagaorchernas standardenhet i krig såväl som fred, om 10-15 orcher, varav 1 är ledare, 1 spejare, 2-3 erfarna krigare, 3-6 fullvuxna och 3-4 unga. Dessutom bor här 4-6 snagahonor, som betraktas som ledarens och de äldre krigarnas egendom, och som hålls fullt sysselsatta med att sköta hushållssysslor som att laga mat, skrubba rent grytor, laga kläder och bära bort avfall. Halmmadrasser i hörnen, ett grovt tillyxat granitbord med bänkar, och en liten eldgrop är allt som finns i grottorna, förutom skräpet och benen som ligger i högar på golvet. Det är 50% chans att de som bor här är inne. Om inte är de utskickade på räder, eller står på vakt, patrullerar eller arbetar någon annanstans i grottorna. Orchkrigarna äger vardera 1-5 bs och 6-10 ks, ledaren 6-10 ss och 12-30 bs. Antal: Första djupet (50); Andra djupet (60); Tredje djupet (90); Fjärde djupet (100). Lurgerna på första djupet är Huvorgha, och sedan följer Ilguz på andra, Krach-ul på tredje och Burzath på fjärde djupet.
Slavhålor. I var och en av dessa eländiga, oupplysta hålor bor 50 slavar. 25 av dessa är alltid närvarande, medan den andra hälften arbetar på sitt hårda 12-timmarsskift. De utmattade, modfällda slavarna sitter tätt hopkrupna på högar av möglig halm. Hålornas golv ligger sex meter under järndörrens nivå; klättrar ner eller upp gör man på en stege, nedsänkt av vakterna utanför dörren. Stegarna förvaras i förrådsrum i närheten. Antal: Första djupet (6); Andra djupet (6); Tredje djupet (8); Fjärde djupet (8).
Officersgrottor. Varje Uruk-officer för befäl över 10 lurger i närheten, som tillsammans bildar en zhari. Dörren, märkt med en bronsplåt, är låst. Inredningen består av bord och bänkar av basalt, en pimpstenshäll till säng täckt med slitna fällar, en kagge ogg, och en eldgrop med en järnskärm omkring. Det är 60% chans att officeren och hans 1-3 snagahonor är närvarande. En officers personliga rikedomar uppgår till 10-13 gs och 15-20 ss. Antal: Första djupet (5), Andra djupet (6), Tredje djupet (9), Fjärde djupet (10).
Krogar. Hålornas krogar är sorgliga historier, där det sällan finns annat än skakk att tillgå. En vresig barskänk bakom en fläckad och gropig granithäll till disk serverar den eldiga drycken. Grälande snagaorcher (20-30 stycken) samlas här runt kantstötta granitbord för att spela bort sina pengar på kortspel, tärning eller råttlabyrinter. En järnbur brukar hänga från en krok i taket i de flesta krogar; de innehåller "husets råttor" för dem som inte har några egna. Antal: Första djupet (2), Andra djupet (2), Tredje djupet (3), Fjärde djupet (3).
Kök. Här svettas orchslavar bland fett, torkat blod och överbliven slaskstuvning. Det är dock mycket sällan det finns människokött att tillgå här. Istället låter kockarna ofta köttet från döda orcher slinka ner i stuvningen. Antal: Första djupet (2), Andra djupet (2), Tredje djupet (3), Fjärde djupet (3).
Rökerier. Det brinner sakta i de träeldade brasorna här inne, där kroppar efter bergsgetter, nötboskap och ibland även avlidna orcher hänger på stålkrokar för att rökas och konserveras. Antal: Ett på varje djup; sammanlagt (4).
Pumprum. Mekanismen i pumprummet på vart och ett av de fyra djupen styr vattenståndet i Våtvägarna och vattenreservoarerna där. Personer som inte är förtrogna med härvan av rör och spakar har 10% chans plus/minus INT-bonusen att förstå hur de skall användas. Experimenterar man på måfå händer ingenting (60% chans), det man ville skulle hända (10%), eller någonting katastrofalt man inte alls ville skulle ske (30%). Antal: Ett på varje djup; sammanlagt (4).
Fladdermusgrottor. Svärmar av jättefladdermöss hänger i taket, och stanken av guano fyller luften. Dessa grottor har ingen direkt förbindelse med världen utanför, och därför kommer fladdermössen ofta flaxande i stora flockar på väg ut genom de övriga Hålorna. Antal: Två på varje djup; sammanlagt (8).
Smedjor. Vapen och rustningar repareras här, men arbetets kvalitet är klart mycket sämre än det som utförs i Spirorna eller vid Drakporten. Tre lurger, sammanlagt 30-45 orcher, arbetar här, men inga av dessa är Krach-ul. Antal: En på varje djup utom det tredje, där de stora smidesverkstäderna istället ligger; sammanlagt (3).
Slussrum. Dessa grottor kan man bara träffa på om man färdas längs Våtvägarna. Slussarna består av en trumliknande grotta, 12 meter i diameter, med två stendörrar, den ena placerad betydligt högre upp än den andra. Dörrarna är tillräckligt stora för att en pråm lätt skall kunna passera. När en pråm kommer in i ett slussrum, på den höjd som vattennivån för tillfället ligger på, stänger sig stendörren som pråmen har kommit in genom. Vattennivån i det stängda slussrummet stiger eller sjunker sedan för att höja eller sänka pråmen till nästa vattennivå, över eller under den förra. På Första djupet leder alla slussar nedåt; där sjunker vattnet således undan tills den nya stendörren blir synlig ett gott stycke längre ner. På Fjärde djupet leder slussarna antingen uppåt (75% chans) eller ner till Svampgrottorna (25%). I de mellersta djupen, det andra och tredje, är det 50% chans att slussen kan användas i båda riktningarna. När man stöter på en sluss är det 50% chans att man inte kan ta sig in i slussrummet, därför att vattennivån där inne är för hög eller för låg. I så fall är stendörren stängd, och förblir det tills någon använder sig av slussen från andra hållet, eller tills man hittar och drar i en spak dold bakom en hemlig skjutpanel i bergväggen, Mycket svår

(-20) att upptäcka. Antal: Fyra på varje djup; sammanlagt (16).

Labyrinter. Labyrinter kan man stöta på i både huvudstråk och mindre gångar. När rollpersonerna ger sig in i en labyrint slår man fram dess utseende med hjälp av Slumptabellen för labyrinter (9.3). Man måste ta sig igenom labyrinten för att kunna fortsätta i samma riktning som man kom, och när man väl har hittat utgången, leder den alltid till en gång av samma typ som man kom in i labyrinten från. Antal: Tre på varje djup; sammanlagt (12).

Helargrotta. I Helargrottorna på Hålornas första, tredje och fjärde djup bor tre helare vardera (med sina stenhällar till sängar). I andra djupets Helargrotta huserar alla de fem helare som skall betjäna Ilguzstammen, för orchkungen, som ju har sin mycket större sjukstuga i Storspiran (St 22), anser det inte vara nödvändigt att göra anspråk på några av stammarnas helare, så som de båda krigsherrarna och Drakportens befälhavare har gjort. Hålornas helare är särskilt hårdhänta och hafsiga av sig, och man vet att de t o m har tagit emot mutor för att mörda vissa patienter. Det betyder inte att de inte klarar av att göra ett bra jobb om de måste — bara att de sällan gör sig besväret att försöka. Antal: en på varje djup, sammanlagt (4).

Harem. I var och en av dessa avelsfabriker, avsedd för de starkaste och virilaste av de vanliga orcherna, bor 100-110 snagahonor i fruktbar ålder som i orchernas ögon inte ter sig alltför frånstötande. Bara elitspejare, lurgledare och erfarna krigare har fritt tillträde till de smutsiga njutningarna här inne; andra kan släppas in som belöning för något speciellt modigt eller hantverksskickligt dåd. Ingenting i orchernas harem strävar till att skapa någon slags romantisk atmosfär, eftersom orchisk parning går ut på att den starke tar vad han vill ha — kärlek är ett okänt begrepp för dem. På sin höjd kan haremsgrottorna skryta med ren halm och en varm eldgrop. 5-10 snagahannar befinner sig alltid här inne och fortplantar släktet. Utanför dörren står en hel lurg om 10-15 orcher på vakt, och Urukofficerare tittar ofta förbi för att förhindra eventuella förturssystem eller andra dumheter från vakternas sida. En tyrannisk Urukkvinna för befälet inne i varje harem. Antal: Tre på varje djup; sammanlagt (12).

Yngelkammare. Skrikandet, tjutandet, vrålandet och svärandet från kanske 300-320 orchyngel överväldigar besökaren i dessa väldiga grottor. Småorcher kilar omkring framför fötterna på en och klöser och bits i det de lär sig att slåss, och grundlägger en inbördes rangordning. Många når aldrig vuxen ålder, men det konstiga är att några gör det. 25 snagahonor och 1 Urukkvinna håller uppsikt över varje yngelkammare och arbetar flitigt med piskorna för att hålla ordning på sina skyddslingar och ge dem vad som kan kallas en orchisk utbildning. De sköter sina plikter här inne dag som natt. Antal: Två på varje djup; sammanlagt (8).

UNIKA FÖRETEELSER

FÖRSTA DJUPET

H 1. Drakvägen. Denna tunnel, en av de mest använda farlederna i Gundabad, leder gradvis uppåt till Drakporten.

H 2. Kungens väg. Här börjar den uppåtsluttande gång som leder upp till Storspiran och St 1.

H 3. Den delade vägen. Här börjar det huvudstråk som slutligen förenar sig med Kl 1 upp till Kluvna Spiran.

H 4. Krökarnas väg. Detta huvudstråk vindlar och slingrar sig uppåt tills det slutligen når Kr 1 i Krökta Spiran.

H 5. Sidoport. Följer man denna gång uppåt kommer man fram till en stendörr, kamouflerad som en del av bergväggen, på Gundabads sydvästra sida. Dörren är Extremt svår (-30) att upptäcka och öppna från utsidan; det är Lätt (+10) att hitta den inifrån berget.

H 6. Schakt till Storspiran. Nedre änden av ett hisschakt (St 5). Förnödenheter halas upp från denna grotta till Storspiran ombord på en plattform. En lång, tunn lina sitter fast i en klocka i schaktets övre ände, med vars hjälp orcherna i Hålorna kan signalera att det är dags att hissa upp.

H 7. Schakt till Kluvna Spiran. I denna grotta slutar hisschaktet Kl 5 från Kluvna Spiran.

H 8. Schakt till Krökta Spiran. Detta hisschakt börjar i en grotta (Kr 5) i Krökta Spiran.

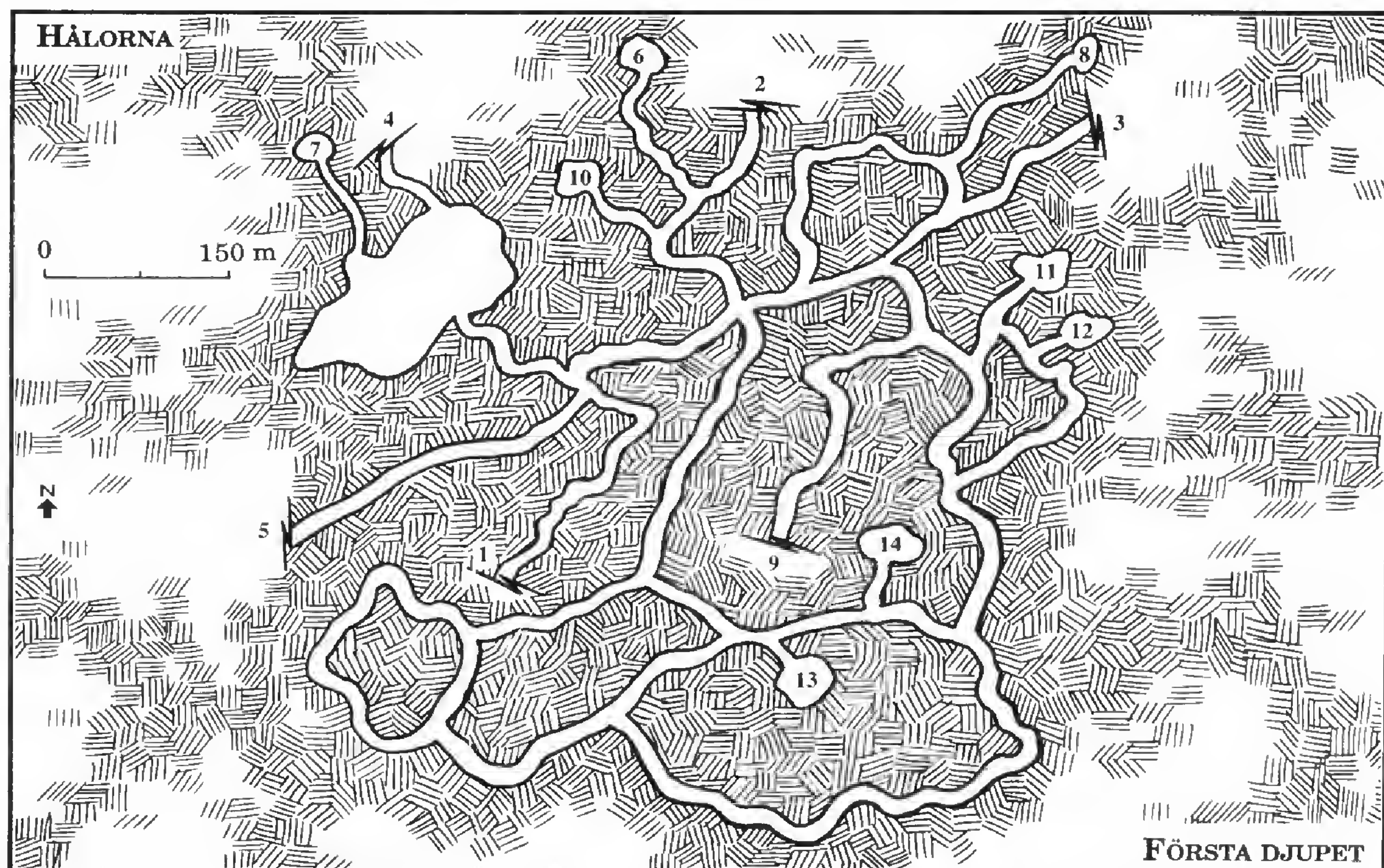
H 9. Nedåtsluttande gång. Detta huvudstråk leder ner till Hålornas andra djup.

H 10. Kvarn. Här har orcherna utnyttjat en fors, som får strömma fritt från Våtvägarna genom denna grotta, för att driva en skramlande, oljig kvarn. Den används för att mala den säd man fått från Estaravi eller stulit ihop under räder och plundringsexpeditioner. 50 slavar, vaktade av en hel lurg om 10-15 snagaorcher, sorterar och tröskar säden och mal den till mjöl. Av denna gryniga massa bakar man sedan i orchernas kök ett bröd hårt nog att bita av sig tänderna på, som soldaterna bär med sig på marscher. Limporna håller sig i veckor. Brödet kallas "glun", och är orchernas förvanskade variant av alvernas lembas.

H 11. Slakteri. Fakhtchal-gillet arbetar i denna grotta, en enda blodig malström av kroppar som flås och styckas av orcherna — kroppar efter bytesdjur, slaktade getter eller nötboskap, och en eller annan slav. 20-30 yrkeskunniga orchslaktare, fläckade av blod, finns alltid här och kraxar fram rytmiska men omelodiska sånger i takt med de väldiga köttyxorna och förskärarnas hugg. Kropparna förvaras på högar av is innan de tas till slaktbänken eller rökeriet.

H 12. Fakhtchals gillessal. Denna grotta används av slaktargillet vid deras möten, och är väl upplyst av eldgropar och koleldade fyrfat. Den viktigaste inventarien är ett långt rött sandstensbord med tillhörande bänkar på sidorna. Mästerslaktarna sitter vid bordets huvudände vid sammankomsterna, som alltid tjänar som ursäkt för storslagna grillfester och våldsamt supande. Inristade i väggarna är schematiska illustrationer av hur man slaktar och flår olika varelser, i undervisande syfte för de yngre medlemmarna.

H 13. Huvorghas stora sal. I denna långsträckta grotta, dunkelt upplyst av eldgropar och facklor i hållare längs väggarna, hålls Huvorghastammens Urukofficerers och lurgledares möten, som Drakportens befälhavare presiderar över. De samlas för att smida planer och lägga upp strategier, eller ära mäktiga vapendåd som enskilda krigare har utfört. Flera granitbord med bänkar står i salen, och i ena änden finns



ett upphöjt podium för befälhavarens tron av svart marmor. Huvorghas stora banér hänger alltid över podiet, utom när hela urhothen marscherar ut i krig. En lurg om 10-15 orcher vaktar den jämt, och att bli tilldelad denna plikt anses som det finaste beröm en trupp kan få. Vaktavlösning sker två gånger om dagen, eftersom de två Huvorghalurger som gjort bäst ifrån sig i strid turas om.

H 14. Huvorghas Klors grotta. Här bor de fem Urukofficerare som inte för befäl över någon av Huvorghas zhari, utan sköter om sådant som rör hela stammen. De kallas för ”Urhothens klor”, eller bara ”Klorna”. Dörren till grottan är märkt med en bronsplåt och Huvorghas märke. Inredningen består av ett polerat obsidianbord med bänkar, fem pimpstenshällar till sängar med travar av fällar ovanpå, en stor eldgrop, kaggar med fin orchisk ogg och hyllor inhuggna i väggarna där en mängd stentavlor står, med urhothens urkunder inristade. Bland dessa dokument kan man finna såväl Huvorghas stridsordning som kartor och ritningar tillverkade för kommande räder. Åtminstone en av ”Klorna” är alltid närvarande, och de andra är sannolikt här (70% chans för var och en). Deras personliga rikedomar består av 11-15 gs och 21-25 ss vardera.

ANDRA DJUPET

H 15. Uppåtsluttande gång. Detta huvudstråk binder samman det andra djupet med det första via H9.

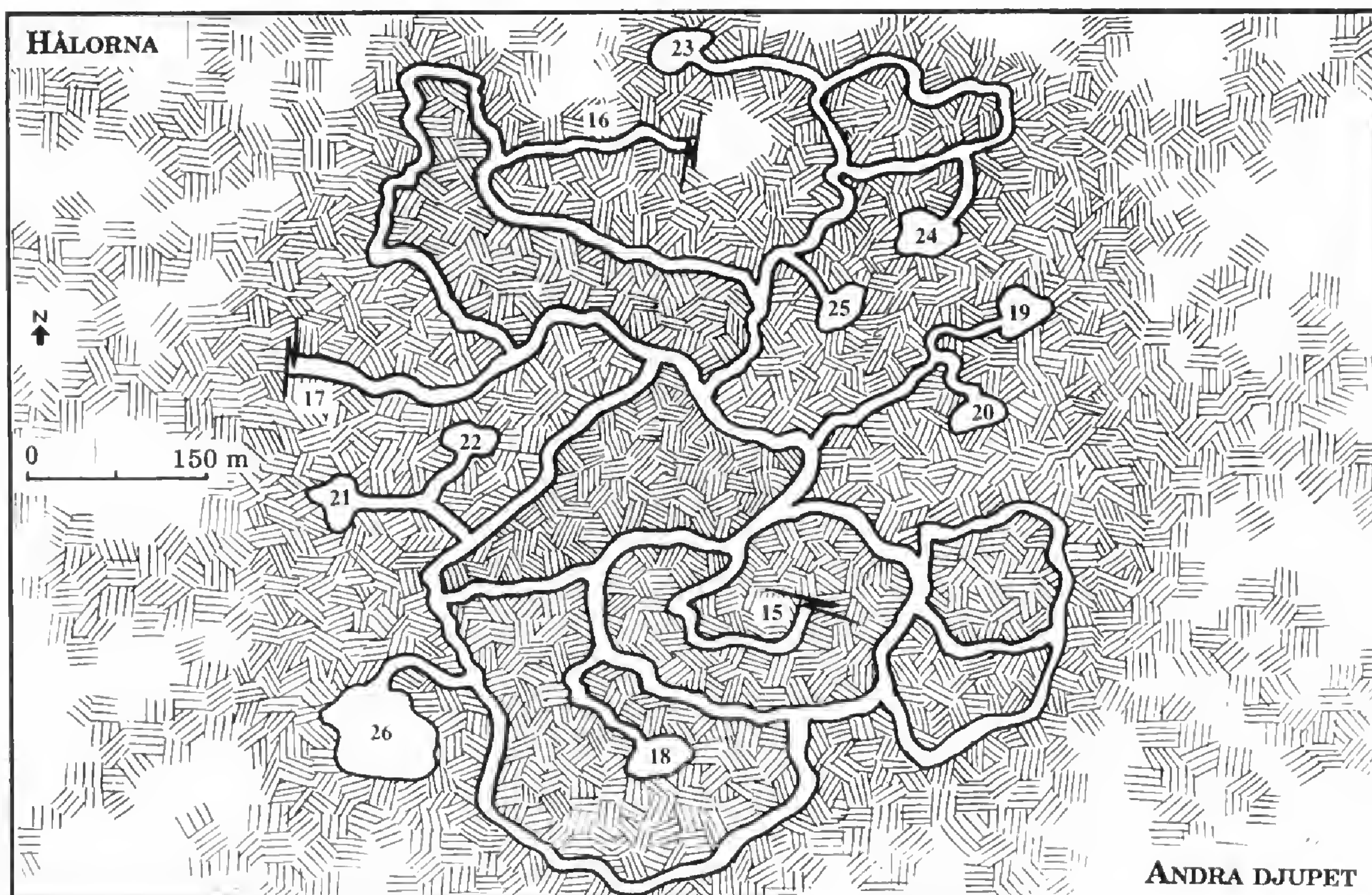
H 16. Nedåtsluttande gång. Följer man denna breda tunnel kommer man ner till Hålornas tredje djup.

H 17. Sidoport. En lång korridor leder uppåt till en stendörr, kamouflerad som en del av bergväggen, på Gundabads västsida. Dörren är Extremt svår (-30) att upptäcka eller öppna från utsidan.

H 18. Tygfabrik. Långa arbetsbord och bänkar av sten, enorma vävstolar och balar med ull och gethår belamrar golvet i denna heta och stimmiga sal. 60-90 snagahonor sliter här under 5 Urukkvinnors överinseende. De svettas ymnigt under det hårda arbetet, som består i att spinna grova och stickiga, men mycket slitstarka, trådar, väva samman dessa till tyg, och skära och sy detta tyg till kläder som klär en orch.

H 19. Bryggeri. Dörren till denna grotta hålls alltid stängd och låst, med ett Mycket svårt (-20) lås. Innanför tornar de väldiga jäskaren av koppar, rören och trätunnorna upp sig, där orcherna bränner och lagrar sina eldiga spritdrycker. 30-45 orcher är alltid fullt sysselsatta här inne. Bryggarna är medlemmar av Brusszals hantverksgille, och utför en av de mest avundsjukt betraktade sysslorna i Gundabad. Längs grottans väggar ligger kagge på kagge med orchsprit, klara för frakt. (Kaggarna, med tunnband av järn, är tillverkade av det speciella ”trä” som växer i Svampgrottorna, och som bidrar till dryckernas unika smak.) En klunk av den billigaste sorten, som kallas skakk, brukar räcka för att tvinga ner den oförberedde på knä, och lämnar en varm, brännande, styrkande känsla efter sig. De finare varianterna — röd goki, gul ogg och den svarta, förstklassiga Tongkûn som reserveras för orchernas ledare — är så starka att alla icke-orcher med mindre än 90 i FYS (EDD: FYS 16) som dricker av den blir omtöcknade (som i strid, se sidan R33) ett antal ronder (SL avgör).

H 20. Brusszals gillessal. Orchernas bryggare håller sina möten och dryckesgillen runt ett ovalt polerat bord av svart marmor. Grottan är väl upplyst av eldgropar och koleldade fyrfat. Brusszals kappsupartävlingar är legendariska; orcherna klunkar i sig sina starkaste drycker ur jättelika dryckeshorn från Araws boskap,



importerade från trakterna kring Rhûns Inhav. När de inte används hänger hornen i läderremmar på krokar längs väggarna. De är värda 10 gs/styck. På hyllor inhuggna i väggarna ligger stentavlor med recepten på de orchiska spritdryckerna inristade med orchrunor.

H 21. Tortyrkammare. Denna skräckens håla är precis så fasansfull som ryktet vill ha det till. Alla de senaste redskapen att lemlästa eller tillfoga smärta med fyller lårar, skåp och hyllor, eller står hotfullt mitt på det blodfläckade golvet. Mitt bland dessa ligger också några särskilt grymma orchiska påfund; inget annat folk i Midgård kommer ens i närheten av orchernas uppfinningsrikedom för nya och grymmare förhörsmetoder. Fångarnas genomträngande skrik och hemska stönanden hörs rakt igenom den låsta dörren. En del fångar håller på att förhöras, medan andra bara har ådragit sig sina herrars misshag. 20-30 särskilt sadistiska orcher, medlemmar av Iak-thrakals hantverksgille, vaktar, studerar, eller torterar 5-20 fångar och straffdömda orcher. Hälften av dessa är för nära döden för att kunna räddas. Det är 5% chans att en av de främsta orchledarna är närvarande för att bese det "lustiga skådespelet". (Om orchkungen eller en krigsherre är här vaktas han av 5 Uruk-hai.)

H 22. Iak-thrakals gillessal. Torterarens yrke är aktat och respekterat bland orcherna, snarare än föraktat som bland de Fria folken. Det är därför helt naturligt att Iak-thrakal, fastän det inte är det största av hantverksgillena, har en gillessal som är minst lika storslagen (i orchernas ögon) som något av de övrigas. Från en fyrkantig, nedsänkt arena mitt i rummet höjer sig golvet i tre avsatser med bänkar runt om, så att medlemmarna kan åse demonstrationer av nya tortyrtekniker medan de dricker och äter. Salen lyses upp av eldgropar och koleldade fyrfat. Motbjudande illustrationer av tortyrmetoder klär väggarna, för medlemmarnas uppbyggelse.

H 23. Tûzantû-vobs gillessal. I denna grotta har de mycket kunniga Tûzantû-vob, det minsta av hantverksgillena, orchernas ingenjörer, både sin arbetsplats och sin mötessal, varför den är särskilt väl upplyst av eldgropar och rykande lyktor hängande från krokar i taket. Flera ritbord av skiffer med bänkar står här inne. Kartor och ritningar, som ritats på lertavlor innan de överförts till permanent form på kalkstensplattor, ligger strödda runt om i rummet och staplade på hyllor inhuggna i väggarna. 10-15 orcher är alltid fullt sysselsatta här. Många av orchingenjörernas redskap, som vinkelhakar och lodsnören. är lätta att känna igen, men några av de mer specialiserade kan visa sig vara en hård nöt att knäcka. Fullständiga kartor där vägen till vilken plats som helst i Hålorna kan utläsas finns här i Tûzantû-vobs bibliotek. Ingenjörerna slåss i regel inte så länge det kan undvikas, men de är oerhört slipade och har gott om sluga knep att ta till för att komma ur en knipa.

H 24. Ilguz' stora sal. Här möts Ilguzstammens ledare, och här hålls deras truppmönstringar och formella högtidligheter eller bestraffningar. Ljuset i grottan kommer från en stor, rektangulär eldgrop, runt vilken bord och bänkar av basalt står på tre sidor. På den fjärde finns ett podium, där orchkungen själv sitter på en enorm obsidiantron när han presiderar över sammankomster. Det stora Ilguzbaneret, som alltid vaktas av en hederslurg om 10-15 snaga, hänger över podiet.

H 25. Ilguz' Klors grotta. Här bor Ilguzstammens fem

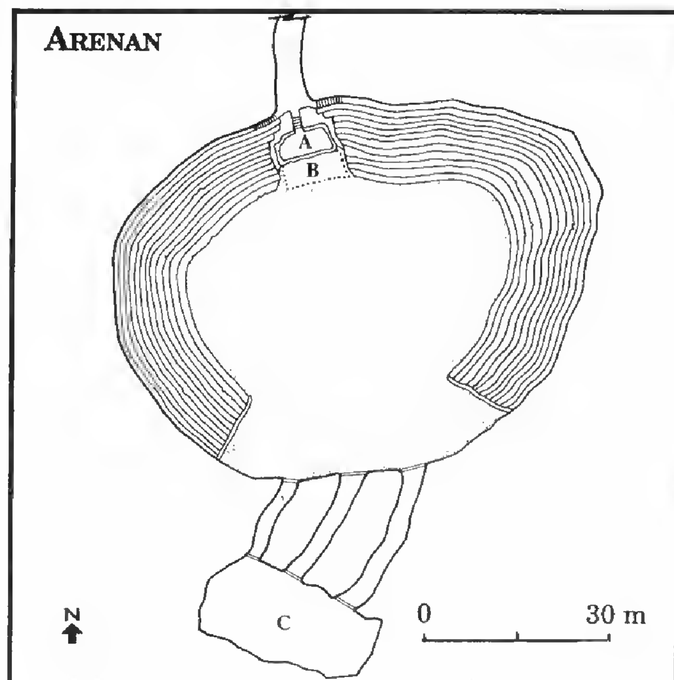
"Klor". Bland deras stentavlor finns Ilguzstammens stridsordning och ritningar för framtida räder. De anmärkningsvärt intelligenta Ilguz-klorna äger dessutom en samling om 30 stulna volymer som på väströna behandlar människors, alvers och dvärgars krigstaktik.

H 26. Gundabads arena. "Må du gå upp i Gundabadspelen" är en gammal förbannelse bland Estarave, och det är denna plats som ligger till grund för det ordspråket. Arenan är en kolossal välvd grotta, upplyst från ovan av fluorescerande svampars gröna och orangefärgade sken. De stora Smidesverkstädernas grottor täcker en sammanlagt större yta, men det här är den största enstaka grottan i Hålorna. Tolv avsatser med granitbänkar höjer sig i en halvcirkel med Kungens loge (**A**) i mitten, där orchkungen och Urukfurstarna har sina platser. Avsatserna rymmer mer än tusen orcher, som kan sitta och skräna och hånskratta åt händelserna nere på arenan. En 6 meter hög mur höjer sig från arenans golv till den lägsta av åskådarnas avsatser. En särskild trappa leder upp till var och en av dessa läktare. Mitt emot kungens loge mynnar de tunnlar ur vilka Menageriets odjur kommer in på arenan. Rakt nedanför den kungliga balkongen ligger den järngallerförsedda fålla (**B**), där människor, dvärgar och hober sitter inspärrade och väntar på att kallas fram till envig mot odjuren.

Vanligtvis är det ganska tyst på arenan, medan dess stensatta golv under ett lager sand fungerar som övningsplats för två lurger om 20-30 snaga, som tränar i skendrabbningar eller drillas i att marschera. Det är dock 10% chans att de legendariska Gundabadspelen är på gång, och i så fall är läktarna fullpackade med orcher medan orchkungen presiderar i sin loge, omgiven av 40-60 Urukvakter ur Kungens hoerk under sin kaptens befäl. Det är också möjligt att någon av de övriga SLP-orcherna bevistar spelen (20% chans för var och en).

Gundabadspelen har två huvudbegivenheter, vilka kan men inte behöver äga rum vid samma tillfälle. Den ena kallas "Dräpandets dag". Fångar, utan rustning men försedda med valfritt, ej på något sätt förtrollat eller förbättrat vapen, hetsas mot varandra eller mot de värsta odjuren orcherna har i sitt menageri, i en serie strider som varar tills bara en varelse fortfarande lever. Den siste överlevande i detta grymma gladiatorspel, vare sig det är en människa eller ett djur eller något annat, får fri lejd ut ur Gundabad. Somliga desperata fångar anmäler sig frivilligt till den här versionen av Spelen, i hopp om att vinna sin frihet trots de urusla oddsen att överleva.

Till den andra varianten, "Labyrintjakten", blir det inga frivilliga, och slavarna lever ständigt under det fruktansvärda hotet att väljas ut till den. Inför den här tävlingen lyfts arenans golv undan i stora sektioner så att utrymmet där inunder kommer till synes, vilket är konstruerat som en väldig labyrint. Labyrintens väggar är så höga att det är omöjligt att se över dem om man befinner sig inne i den, medan orcherna, som sitter högt ovanför, har god överblick över allt som försiggår där nere. Precis som tidigare släpps en fånge ut från fållan utan rustning men med ett valfritt, normalt vapen, men hans uppgift i det här fallet blir att finna en väg ut



ur labyrinten. Samtidigt släpps ett monster eller farligt vilddjur av något slag från menageriet in i labyrinten någon annanstans; fången i labyrinten har ingen aning om vad eller var den är. Orcherna slår sedan vad om ifall fången skall komma levande ut ur labyrinten, eller om han kommer att råka på odjuret dessförinnan, och vem av dem som i så fall kommer att gå segrande ur striden som kommer att uppstå. Labyrintens utformning kan ändras från gång till gång genom att väggar tas bort eller flyttas. Det är till och med möjligt att råka ut för vattenlevande monster där inne, för labyrinten kan delvis fyllas med vatten.

Menageriet i andra änden av tunnlarna som leder ut från arenan är en stor grotta, där varelser av de mest fantastiska slag hålls instängda i järnburar. Här finns bland annat vildsvin, björnar, jättelika ödlor och ormar, bärsärkatroll, galna ulvar, vita vargar, jättespindlar, slingar i en vattenfylld behållare, och ett par obevingade grottdrakar som fördes hit som ägg och kläcktes i sina burar (de används för labyrintjakter med riktigt hårdföra fångar). Odjuren hålls halvt utsvultna för att bli mer vildsinta, vilket gör att de är utmärglade men i det närmaste galna när de släpps in på arenan. Om de kom ut skulle de döda alla som kom i deras väg, såväl orcher som dem som eventuellt släppte dem fria.

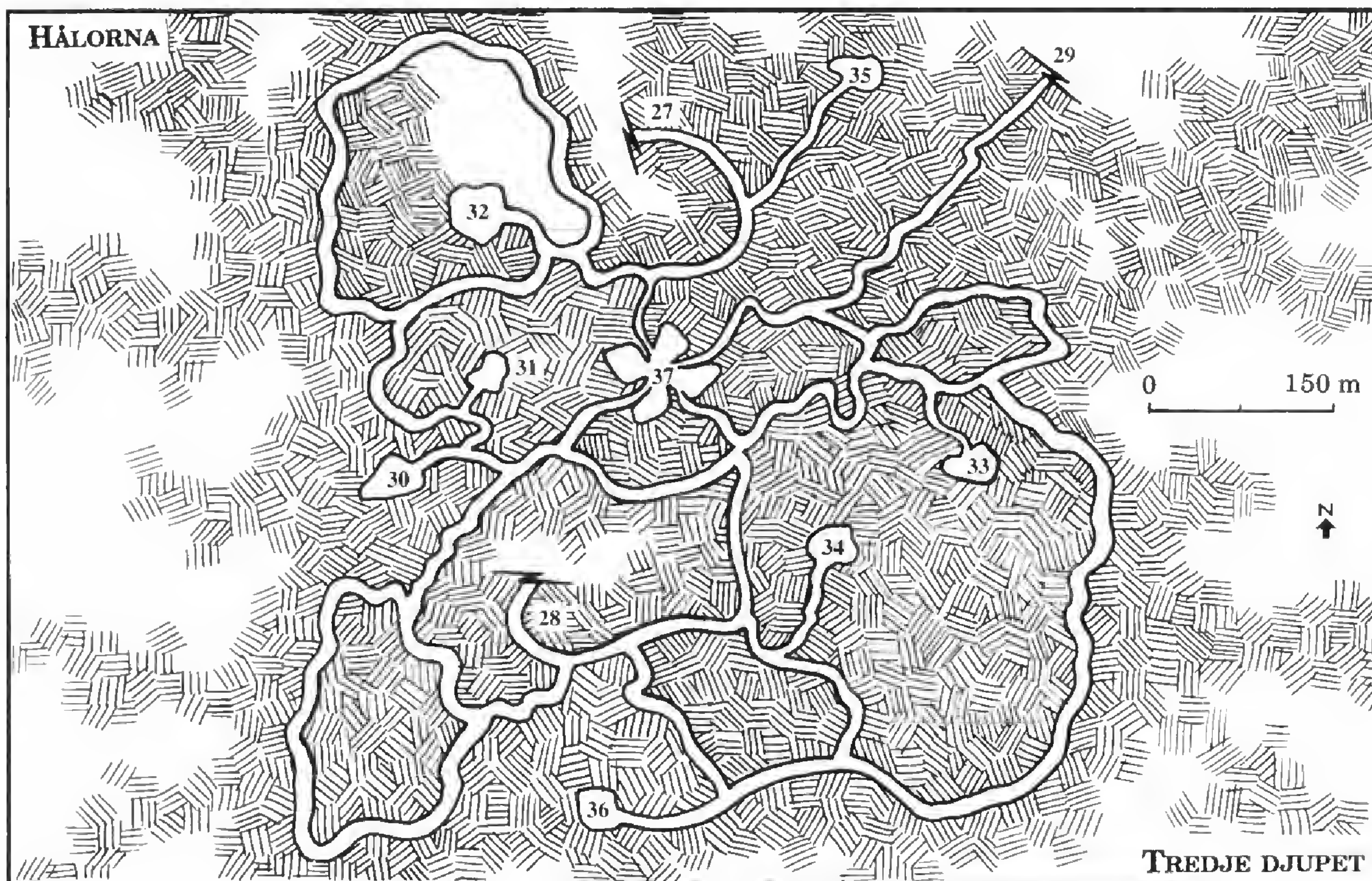
TREDJE DJUPET

H 27. Uppåtsluttande gång. Detta huvudstråk leder till H16 på andra djupet.

H 28. Nedåtsluttande gång. En bred tunnel som leder ner till Hålornas fjärde djup.

H 29. Sidoport. En lång korridor leder uppåt till en stendörr, kamouflerad som en del av bergväggen, på Gundabads nordöstra sida. Dörren är Extremt svår (-30) att upptäcka eller öppna från utsidan.

H 30. Krach-uls stora sal. Detta är Krach-ul-ledarnasmötesplats, där alla viktigare sammankomster äger rum. Ljus och rikligt med värme kommer från en lavabassäng som pyr mitt i grottan. Borden och bänkarna är lika ovanliga: de består av förstenade trästockar.



Krach-uls stora baner, som ständigt vaktas av en hederslurg om 10-15 vanliga orcher, hänger över podiet där Krökta Spirans krigsherre sitter när han presiderar över stamsammankomsterna. Hans tron består av ett drakkranium, täckt med ett lager mässing.

H 31. Krach-uls Klors grotta. Här bor Krach-uls sex "Klor", alla Uruk-hai. Bland deras stentavlor kan man finna Krach-uls stridsordning och skisser för framtida räder. De sadistiska officerarna håller vanligtvis (60% chans) en människa kedjad här inne, vars fingrar och tår skärs av en i taget för att sätta smak på stuvningen.

H 32. Stora vapenförrådet. Gundabads centrala förråd för vapen och rustningar ligger väl skyddat bakom en 3 dm tjock järndörr med dubbla lås, som båda är Extremt svåra (-30) att öppna. En lurg om 10-15 vanliga orcher står alltid på vakt utanför porten. Normalt finner man 500 metallförstärkta läderrustningar, 200 heltäckande orchringbrynjor, 700 sköldar, 600 hjälmar, 1000 kroksablar, 1000 spjut, 300 stridsyxor, 500 kortbågar och 60 långbågar (ingendera sorten förvaras med påspända bågsträngar) här, tillsammans med 10 000 svartfjädrade pilar i koger och tillräckligt mycket militära persedlar (ränslar, spikförsedda stövlar etc) för att utrusta en hel urhoth. Vapen som stulits från människor, alver, dvärgar och andra fångar utgör också en del av orchernas vapenförråd. Inga av dessa är magiska, och orcherna har sparat dem här för att kunna utrusta de tävlande i Arenan med dem. Man kan lugnt utgå ifrån att det går att hitta vilken sorts vapen som helst, utom de allra mest exotiska och sällsynta, om man snokar igenom den oorganiserade röran här inne i en timme eller två.

H 33. Ong-krimparals gillessal. Fyra gillessalar ligger samlade nära de Stora Smidesverkstäderna, och Ong-krimparals mötessal är den första av dem. Grottan är inredd med ett bord och bänkar tillverkade inte av sten, utan av tungt svart järn. Ljuset kommer både från eldgropar och från gedigna järnlyktor, vars fyra sidor alla ser ut som gapande drakansikten med rödfärgade glasrutor i käftarna. Mästersmederna har personliga stolar, också de smidda av järn. Exempel på gillets färdigheter formligen väller fram på väggarna — verktyg, redskap, nätförhängen av tunna järntrådar, och mekanismer för fällor.

H 34. Hûrghashlus gillessal. Det mest uppseendeväckande i detta gilles, malmsmältarnas, samlingssal är den enorma, 9x9 meter stora eldgropen i grottans mitt, omgärdad av bord och bänkar av basalt. Eldgropen är inte avskärmad, och brinner ständigt; det sägs att Hûrghashlu är så härdade att de kan promenera över dess glödande kol utan att ta skada. Ibland försöker de verkligen, för att vinna ett vad.

H 35. Khangarals gillessal. Khangaral har den mest luxuösa samlingssalen av alla de orchiska hantverksgillena, med bord av polerad lava och personliga stolar, kopparlyktor hängande från taket, och väl tilltagna eldgropar omgärdade med bronsskärmar. Exempel på rustningar, sköldar och hjälmar som de orchiska mästersmederna har tillverkat hänger på väggarna. Kaggar med den finaste ogg och goki finns i överflöd.

H 36. Voraklus gillessal. Voraklus samlingssal, den sista av de fyra gillessalarna i närheten av de Stora Smidesverkstäderna, är rikt inredd med bord och stolar av polerad kvarts, eldgropar, facklor i vägghållare formade som drakklor av polerad mässing, och utvalda tunnor med skakk, goki och ogg. Kroksablar, spjut,

stridsyxor, bågar och mer individuella vapen som orchernas vapensmeder har tillverkat, vart och ett av dem ett mästerverk (+5 till +15 i AB) och försedda med mästarnas respektive bomärken, hänger på väggarna.

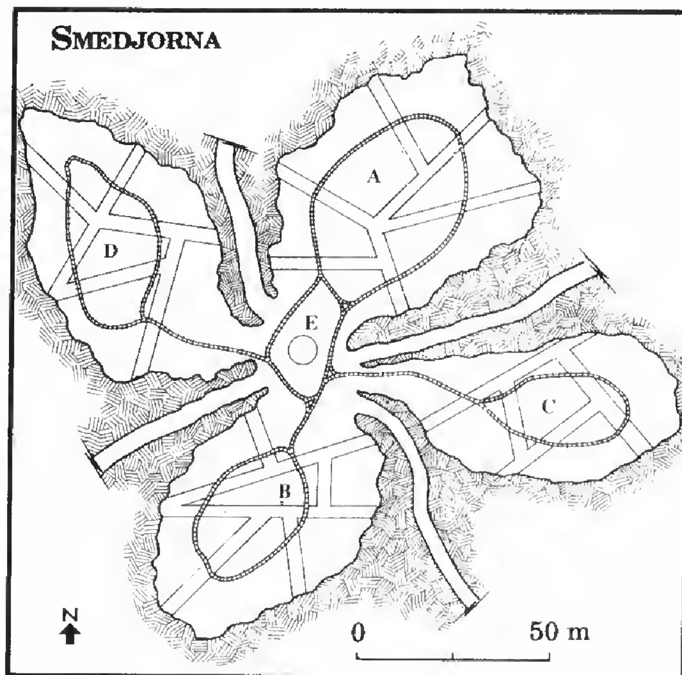
H 37. Gundabads Stora Smidesverkstäder. Detta är orchindustrins centrum, där Angmars härars och bergsorchernas Trettio Stammars alla vapen har smidits, och grunden till Gundabads makt. Förutom dvärgarnas arbeten i Khazad-dûm finns det ingenting liknande i hela Midgård. De stora smidesverkstäderna, där en oavbruten verksamhet pågår med maskiner som väsnas och hammare som dundrar mot städ, och där den kvävande hettan från smältugnarna och ässjorna där järn och andra metaller bearbetas är nästan outhärdlig, är Gundabads stolthet. Arbetet avstannar inte, och eldarna falnar inte, ens för en minut; var tolfte timme marscherar ett nytt skift in, och deras utmattade företrädare stapplar ut.

De stora smidesverkstäderna består av fyra enorma, höga grottor som leder ut från ett gemensamt centrum i ett fyrklöverliknande mönster. I den femte, välvda grottan i mitten höjer sig ett stentorn, Smidesmästarens fäste. Ett invecklat nät av järnskenor att transportera malmvagnar och färdiga varor på löper genom smidesverkstäderna i dess helhet, och ovanför dem finns ett liknande system av gångbryggor av järn upphängda i kedjor, vilka man når via spiraltrappor. Tunga föremål upphängda i krokar kan dras fram längs skenor under dessa bryggor, och där uppifrån får man en god överblick över arbetet, som möjliggör effektiv ledning. Gångbryggorna är 3 meter breda, försedda med räcke, och hänger inte mindre än 15 meter ovanför golvet.

I Smältverksgrottan **(A)** tycks det finnas rännor, rör och stora kar överallt. I smältugnar insprängda i berget, upphettade av lavaströmmar, smälts den brutna malmen ner till flytande järn och slagg. Vagnar fullastade med malm rullar oavbrutet in, och kärror fyllda med slagg dras ut, drivna av de släpande slavarnas muskelkraft. 45-60 orcher arbetar frenetiskt här, med hjälp av 30-40 slavar, som ofta segnar ner av utmattning och på grund av den helvetiska hettan, och förs bort till Fakhtchal i slakteriet.

Smidesgrottan **(B)** är den mest dramatiska av de fyra. Skurar av gnistor yr genom luften när flytande metall strömmar från jättelika kar, en del av dem stora som en mindre stuga, ner i kanaler som grävts ut i stengolvet och väller ner i sina gjutformar för kylning, vilka i sin tur får moln av ånga att stiga ur vattencisternerna. 50-75 orcher formar, hamrar och spinner järn till tunna plåtar, trådar, tackor och redskap. Arbetsborden av granit genljuder av det oavbrutna dunkandet av verktyg mot städ. 40-50 slavar utför de enklaste och de farligaste sysslorna: fylla på och hetta upp karen och dra runt järntrådsspolarna. Då och då skär ett skrik genom oväsendet, när en utmattad slav faller ner i en av de jättelika kittlarna med flytande metall.

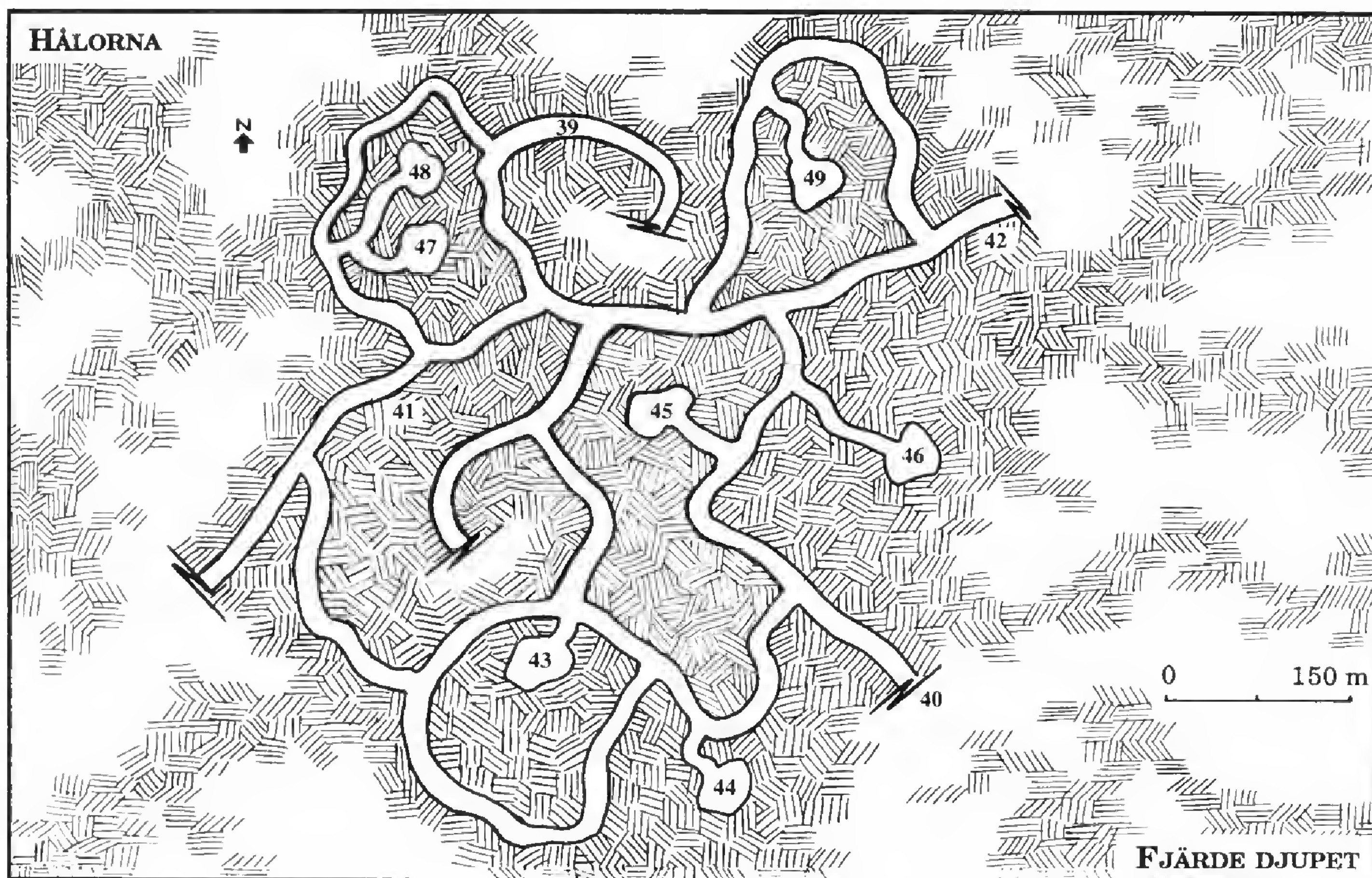
Det är inte fullt så hett i Rustningssmidets grotta **(C)**, men larmet är inte mindre öronbedövande där, med de orchiska rustningssmedernas ständiga hamrande på tackor och plåtar för att forma dem till hjälmar, brösthamesk och sköldar. 20-30 orcher arbetar i denna grotta tillsammans med 15-20 slavar, vilka får ta hand om de enklare göromålen och vrida till de öglor av



järntråd som senare skall ingå i ringbrynjorna, ett otroligt långtråkigt arbete. Slavarna föredrar ändå det här arbetet, eftersom dödligheten här inne är relativt låg.

I den sista av de fyra arbetsplatserna, Vapensmidets grotta **(D)**, står arbetsbord av granit jämte små koleldade smältugnar. Kroksablar, spjut, yxor, pilbågar av järn och andra vapen tillverkas här, där det visserligen är hett, men inte lika helvetiskt varmt som i smältugnarnas eller ässjornas grottor. En kylig fläkt kommer från en djup nisch i ena änden av grottan, där "kallässjan" används för att forma laen. Helvornträ används där för att sänka temperaturen inne i ett enda jättelikt block av is. 30-45 orcher arbetar vid städ och blåsbälgar i denna grotta, med hjälp av 20-30 slavar som lägger på nytt bränsle på eldarna, fyller på förrådet av järntackor från stora lårar, och fraktar bort skräp på vagnar. Slavarna får inte röra vid färdiga vapen, och de bär alltid fotbojor.

De stora smidesverkstädernas hjärta, Smidesmästarens fäste **(E)**, är ett torn av basalt med fyra våningar. En järndörr, Extremt svår (-30) att öppna utan smidesmästarens nycklar, leder dit in. En lurg om 10-15 orcher är förlagd till bottenvåningen för att kunna strömma ut och kväsa eventuella upplopp bland smidesverkstädernas slavar. På andra våningen finns ett bord och bänkar av pimpsten, halmmadrasser för de 4-6 snagahonor som tjänar smidesmästaren, och en eldstad där en kopparkittel för matlagning hänger. På tredje våningen finns smidesmästarens sänghäll av porfyr, överhopad med björnskinn, och en storjärnkista, ordentligt fastnaglad i golvet, med ett lås som är Extremt svårt (-30) att öppna och försett med en fälla (en förgiftad nål med 5:e nivåns dödande gift (EDD: STY 15)) som är lika svår att upptäcka och desarmera. Kistan innehåller 9000 ss, 7000 gs, och onyxer och heliotroper till ett värde av 3000 gs. På fjärde våningen, under det toppiga skiffertaket, finns slutligen fönsteröppningar mot var och en av smidesverkstädernas fyra grottor. Den enda möbeln i detta rum är en gedigen silverstol, monterad på en roterande sockel av stål som



kan fås att vända sig rakt mot vilket som helst av fönstren. Här brukar smidesmästaren sitta uppflugen och hålla ett vakande öga på verksamheten i smidesverkstäderna. För det mesta (70% chans) befinner sig smidesmästaren i sitt torn. En kedja som hänger från taket på fjärde våningen går upp till en siren på taket, som är så stark att den hörs över allt oväsen. Den signalerar att det gamla skiftet skall bli avlöst. (I äventyret Gronds förintelse finns den stora murbräckan i Smidesgrottan, tillsammans med sin vaktstyrka.)

FJÄRDE DJUPET

H 38. Uppåtsluttande gång. Detta huvudstråk leder till Hålornas tredje djup via H 28.

H 39. Nedåtsluttande gång. Genom denna breda tunnel kan man fortsätta ner till Svampgrottorna, långt under Hålorna.

H 40. Sidoport. En lång korridor leder uppåt till en stendörr, kamouflerad som en del av bergväggen, på Gundabads sydöstra sida. Dörren är Extremt svår (-30) att upptäcka eller öppna från utsidan.

H 41. Långa vägen. Detta är norra änden av den sägenomspunna förbindelseled som löper hundratals mil under Dimmiga Bergen och knyter samman många av de orchkolonier och fästen som lyder under orchkungen.

H 42. Stora östra vägen. Denna underjordiska landsväg går under Grå Bergen och nästan ända fram till Erebor. Tack vare denna tunnel kunde Bolgs armé anlända till Femhärarsslaget utan att bli upptäckt.

H 43. Burzaths stora sal. Burzathstammens ledare samlas här till ceremonier och rådslag. Deras stora baner, som alltid vaktas av en lurg om 10-15 snagaorcher, hänger över det podium där Kluvna Spirans krigsherre presiderar över stamsammankomster på sin pyrit-tron, försedd med tronhimmel av siden. Fyra eldgropar ligger mellan podiet och den långa hall i grottan där orcherna sitter på bänkar av porfyr; man kan bara komma fram till podiet längs en 1,5 meter smal gång som slingrar fram mellan eldgroparna.

H 44. Burzaths Klors grotta. Sex Uruker, Burzathstammens "Klor", bor här. Bland deras stentavlor kan man hitta Burzaths stridsordning och diverse skisser och planer på framtida plundringsräder. "Klorna" äger en fin samling om 20 böcker som behandlar människors och dvärgars befästningskonst, uppenbarligen stulna. En fint arbetad taklist, föreställande ulvar som jagar sitt byte, löper runt det välvda taket.

H 45. Garveri. En bra bit bort från alla sovplatser ligger denna grotta, där hudar och läder garvas och prepareras. Skinnen får hänga från bjälkar där de skrapas, för att sedan mjukas upp med dynga och läggas i blöt i kopparfat med svaga syror. Orcherna bryr sig föga om den här sortens arbete, och har sålunda överlåtit det på slavar. 30-40 sådana arbetar här, vaktade av en lurg om 10-15 vanliga orcher. Garveriet är väl upplyst av facklor i hållare längs väggarna.

H 46. Träverkstad. Orcherna har föga kännedom om hur man bearbetar trä, och överlåter därför åt slavarna att tillverka de få träföremål de behöver. Sågar, yxor och andra verktyg ligger slängda på arbetsborden av skiffer och lite varstans i den här grottan, där grova timmerstockar förvandlas till tunnor, spjutskaft och pilar. Låga, breda obsidianfat är fulla med kemikalier som används för att härda foten på vissa svampar till ett träsurrogat. Grottan lyses upp av facklor i hållare

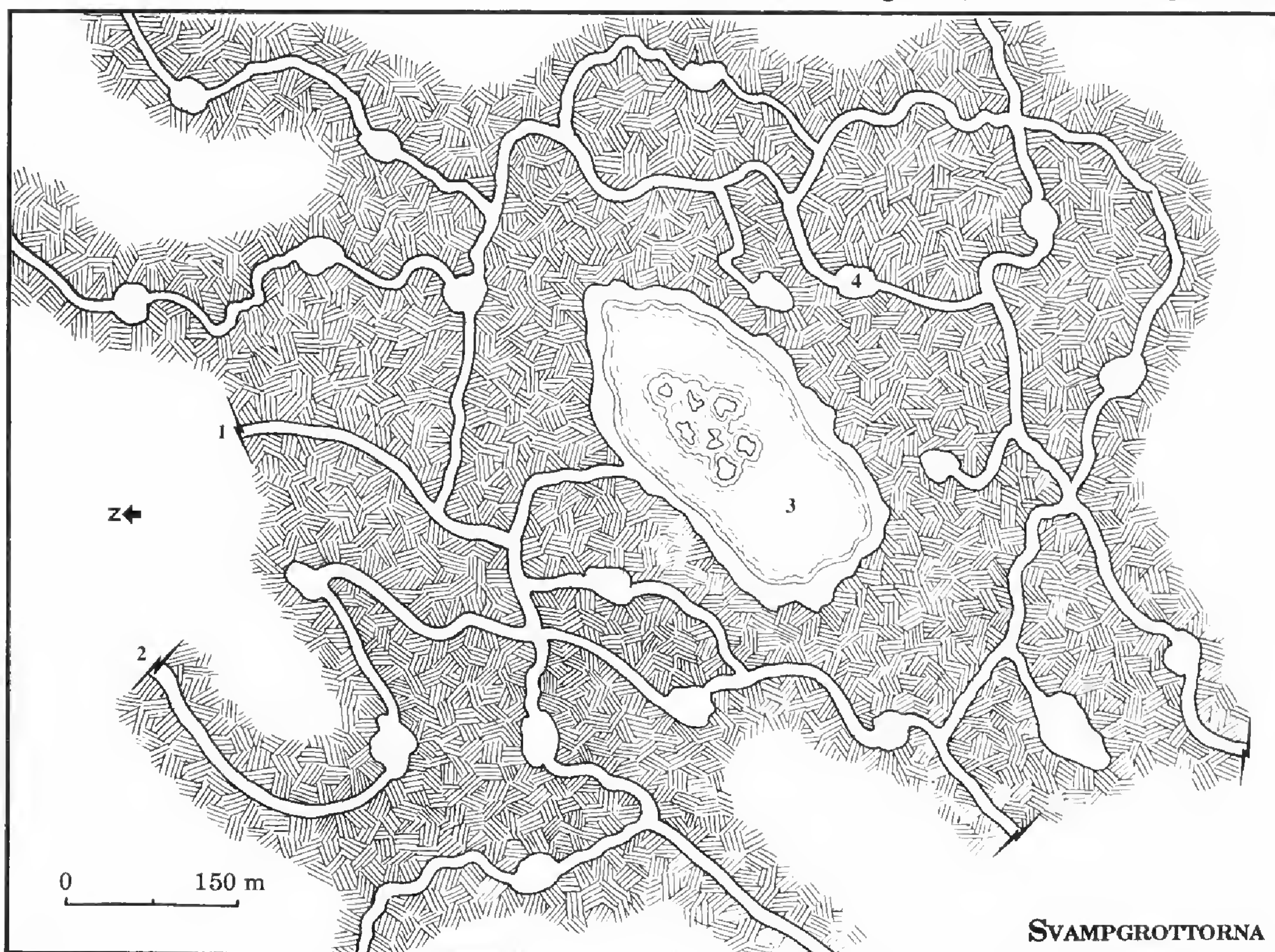
på väggarna. 30-40 slavar arbetar här, vaktade av en lurg om 10-15 vanliga orcher. De flesta slavarna här är nordmän, ett folk känt för sina framstående träsnidare.
H 47. Stenhuggeri. I denna bullriga och dammiga grotta hugger orcherna i sten för att tillverka verktyg, möbler, och konstruktionsdetaljer åt sina ingenjörer. Fastän eldgropar lyser upp grottan gör stendammet, som aldrig lägger sig, att det är svårt att se här inne (-20 på Iakttagelseförmåga). 50-75 vanliga orcher från Mukhardars hantverksgille arbetar här, betjänade av 30-40 slavar som fraktar bort grus och slipar mejslarna.
H 48. Mukhardars gillessal. Alla möbler och utsmyckningar i Mukhardars samlingssal speglar deras färdigheter inom stenhuggaryrket, från det väldiga polerade marmorbordet i mitten av rummet till de välproportionerade porfyrbänkarna och stolarna och de kloformade fackelhållarna av obsidian längs väggarna. Två eldgropar skänker värme åt salen. I reliefer på väggarna illustreras olika aspekter av stenhuggarkonsten för yngre medlemmar.
H 49. Belägringstågets sal. Denna storslagna, välvda grotta utgör logement för de 360 vanliga orcher och 5 Urukofficerare som utgör Gundabads belägringståg. Hälften av snagaorcherna (180 stycken) finns alltid här, och det är 50% chans att officerarna eller Belägringsmästaren är närvarande (slå för var och en för sig). Grottan är inredd i typiskt orchisk stil med halmmadrasser, sandstenshällar till sängar för officerarna, bänkar och bord av granit, åtskilliga stora avskärmade eldgropar, och kaggar med skakk (för de meniga) och ogg (åt Uruk-hai). 40-60 snagahonor tar hand om hushållsgöromålen. Dussintals belägringsmaskiner, mer eller mindre demonterade, och deras slädar och vagnar ligger och skräpar runt om i salen. De vanliga orchernas personliga rikedomar uppgår till 3-7 bs och 10-15 ks vardera, medan officerarna äger 15-20 gs och 21-30 ss var. Belägringstågets medlemmar får vanligen plocka åt sig först av skatterna i en erövrad fästning.

7.6 SVAMPGROTTORNA (S)

Liksom för Hålorna slås Svampgrottornas utseende slumpmässigt fram utifrån översiktskartan med hjälp av tabellen för slumpmässiga företeelser (9.2). Dessa företeelser klassificeras efter mängd som Obegränsat antal, Begränsat antal och Unika.

OBEGRÄNSAT ANTAL

Svampgrottor. Den ojämförligt vanligaste företeelsen här nere, och den som har gett hela detta område sitt namn. I dessa grottor, dunkelt upplysta av de fluorescerande svamparnas grönaktiga eller orangefärgade sken från taket, växer oräkneliga svampar, både jättelika arter som blir mycket högre än en människa och mindre sorter som växer i gläntor mellan jättarna (se avsnitt 3.3). Smala stigar löper fram till svamparnas massiva stammar och plöjer genom ett åtminstone tre decimeter djupt lager illaluktande dynga. Dyn består till stor del av tusentals orchers och slavars avföring, vilken regelbundet forslas hit för att förse svamparna med näring. Kanaler från Våtvägarna genomkorsar dessa grottor, bevattnar svamparna och



är en bidragande orsak till att luften ständigt är så fuktig här. I varje svampgrotta är det 10% chans att man stöter på en grupp om 5-10 snagahonor, eller 10-15 slavar vaktade av 5 snagakrigare, i färd med att sköta om och skörda svamparna (01-50 orchhonor, 51-00 slavar).

Stallgrottor. I dessa stora, välvda grottor, dunkelt upplysta av fluorescerande svampar, hålls 10-20 av orchernas nötboskap eller lättretliga svarta getter instängda. De lever på de mindre svamparterna och dricker ur små gölar som får sitt vatten från Våtvägarna. Stallgrottornas ingångar är blockerade med en barriär av stenar, 90-100 cm hög, för att hindra kreaturen från att komma ut.

Förrådsgrottor. Bakom låsta stendörrar förvarar orcherna skördade svampar eller kreaturskroppar liggande på isblock (50% chans för endera), tillsammans med jordbruksredskap och slaktknivar.

Vaktposteringar. Små skrubbar till rum vid sidan av en gång, eller i direkt anslutning till en större grotta. Garnisonen består av 2-3 vanliga orcher.

Avfallsgropar. Mycket obehagligt stinkande hålor i anslutning till en gång, där orcherna dumpar avträde och allsköns skräp.

Vattenreservoarer. Liknar dem som finns i Hålorna. Förbundna med Våtvägarna genom kanaler och tunnlar.

Våtvägsdockor. Flera rostiga och vattenfyllda pråmar ligger förtöjda vid en kaj som blivit farligt hal av svampar, mögel och slem.

Glidbanor. Brant sluttande tunnlar som förbinder olika nivåer inom Svampgrottorna.

Schakt. Lodräta passager som förbinder Svampgrottorna med Hålorna.

BEGRÄNSAT ANTAL

Slussrum. Fungerar i stort sett som Hålornas slussar, men snarare än att förbinda olika djup gör dessa att man kan färdas längs Våtvägarna inom Svampgrottorna trots höjdskillnaderna på denna nivå. Några leder också upp till Hålornas fjärde djup. Antal: (8).

Pumprum. Pumparna i vart och ett av dessa kontrollerar vattenståndet i en viss del av Svampgrottorna. Antal: (4).

UNIKA FÖRETEELSER

S 1. Uppåtsluttande gång. Detta huvudstråk leder upp till Hålornas fjärde djup via H 39.

S 2. Nedåtsluttande gång. Genom denna breda tunnel kan man ta sig ner till Gruvorna. Malmvagnar kan transporteras längs en räl på ena sidan av gången.

S 3. Bleka Sjön. Denna stora, underjordiska sjö, Gundabads huvudreservoar, får sitt vatten från Hyordsjön, och somliga varelser återfinns i båda dessa vatten. Vanligast här nere är dock stim av blinda fiskar, och sling. Små krusningar på ytan kan nätt och jämnt urskiljas i det dunkla ljuset från de fluorescerande svamparna i taket. I mitten av sjön ligger några klippiga skär, eller öar, i en klunga.

S 4. Rebellernas gömställe. Dold bakom en sorgfälligt konstruerad barriär av grus och svampar, som ser ogenomtränglig ut men som lätt kan öppnas från insidan då den egentligen är byggd kring en träram, ligger rebellernas bas i en stor grotta. En eld i mitten av salen och facklor i nischer i väggarna skänker ljus och värme. Sovfällar ligger hopade längs väggarna. 25-30 av de sammanlagt 50 rebellerna finns alltid här, och det är 60% chans att deras två ledare, befälhavaren och hans högra hand, befinner sig i lägret. 5 rebeller bakom barriären håller alltid uppmärksam utkik efter oönskade främlingar; i händelse av angrepp kommer de genast att blåsa i sina signalhorn, och efter tre ronder är hela rebellstyrkan på fötter och redo att slåss. Rebellerna har också grävt ut en flykttunnel som mynnar i en närliggande våtväg, genom vilken de kommer att dra sig tillbaka om de ställs inför övermäktigt motstånd, täckta av sina ledare. Stockar och luftfyllda läderblåsor att flyta på förvaras där. Tunneln slutar vid en lucka av sten, som bara kan öppnas från insidan. Några skatter, som rebellerna lagt beslag på vid skärmytslingar med orcherna, ligger i säckar i ett hemligt utrymme, Mycket svårt (-20) att upptäcka, under grottans golv: 120 gs, 700 ss, 500 bs och 2000 ks.

7.7 GRUVORNA (G)

Gruvornas utseende får man fram utifrån översiktskartorna med hjälp av tabellen för Slumpmässiga företeelser. Här finns bara två typer av företeelser: Obegränsat antal och Unika. Pilarna på kartan markerar att huvudstråken sluttar uppåt i den riktningen.

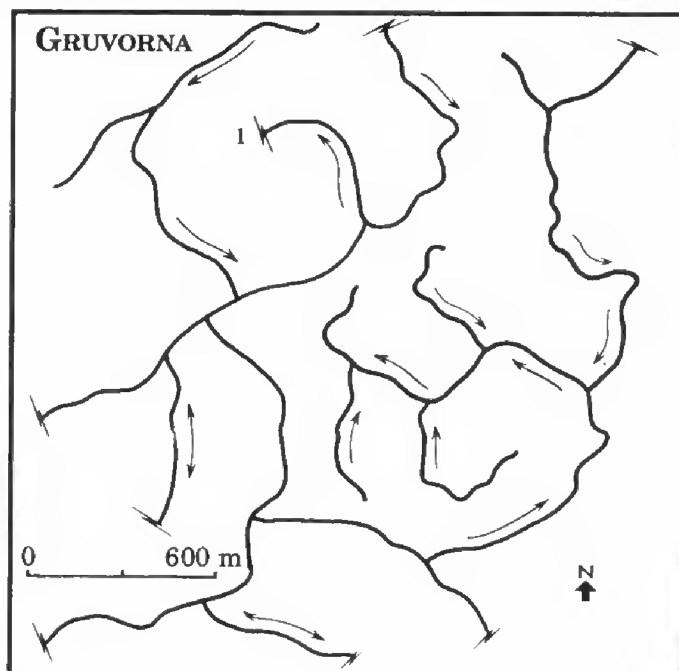
OBEGRÄNSAT ANTAL

Förrådsgrottor. Här förvaras väldiga högar med malm som ännu inte har hunnit fraktas upp till de Stora Smidesverkstäderna.

Stenbrott. Gången slutar vid en klippvägg där orcherna bryter sten eller malm. Här finns ett antal malmvagnar, liksom diverse verktyg (hackor, spadar, hammare och dylikt). Det är 10% chans att 5-10 orchkrigare, som tjänstgör som gruvarbetare, och 5 slavar befinner sig här, i färd med att frakta bort småsten eller lasta sten eller malm på vagnar.

Vaktposteringar. Små ynkliga rum i anslutning till en gång, där vaktposterna har en granitbänk och en kagge skakk. 2-3 vanliga orcher finns här.

Glidbanor. Detta är brant sluttande gångar, tillräckligt breda för att en människa skall kunna krypa genom



dem, som förbinder olika nivåer av Gruvorna. I övre änden av dem finns en draganordning med vinsch. De kan gå antingen uppåt (01-50) eller nedåt (51-00).
Schakt. Lodräta passager antingen uppåt (01-50) eller nedåt (51-00), som förbinder olika nivåer i Gruvorna.
Malmhissar. Dessa ser ut som hisschakten i Spirorna (St 5 etc); med deras hjälp kan malmvagnar relativt smärtfritt flyttas från en nivå i Gruvorna till en annan. Var 30.e meter är det 10% chans att schaktet inte går djupare utan slutar i en grotta som en mindre gång går ut ifrån. Det är 30% chans att två slavar, med en orchvakt, befinner sig i övre änden och svettas vid vinschen. Det är också 10% chans att ett schakt vilket som helst som man träffar på, och som leder uppåt, är en del av ett malmhissystem.
Förbindelse med de Nedre Djupen. Här har man av misstag brutit igenom till de Nedre Djupens mardrömsvärld, och inte lyckats blockera öppningen helt.

UNIKA FÖRETEELSER

G 1. Uppåtsluttande gång. Denna breda tunnel slutar vid S 2 i Svampgrottorna. Längs ena väggen löper en räl för malmvagnarna.

7.8 ETT ORCHISKT VAKTTORN

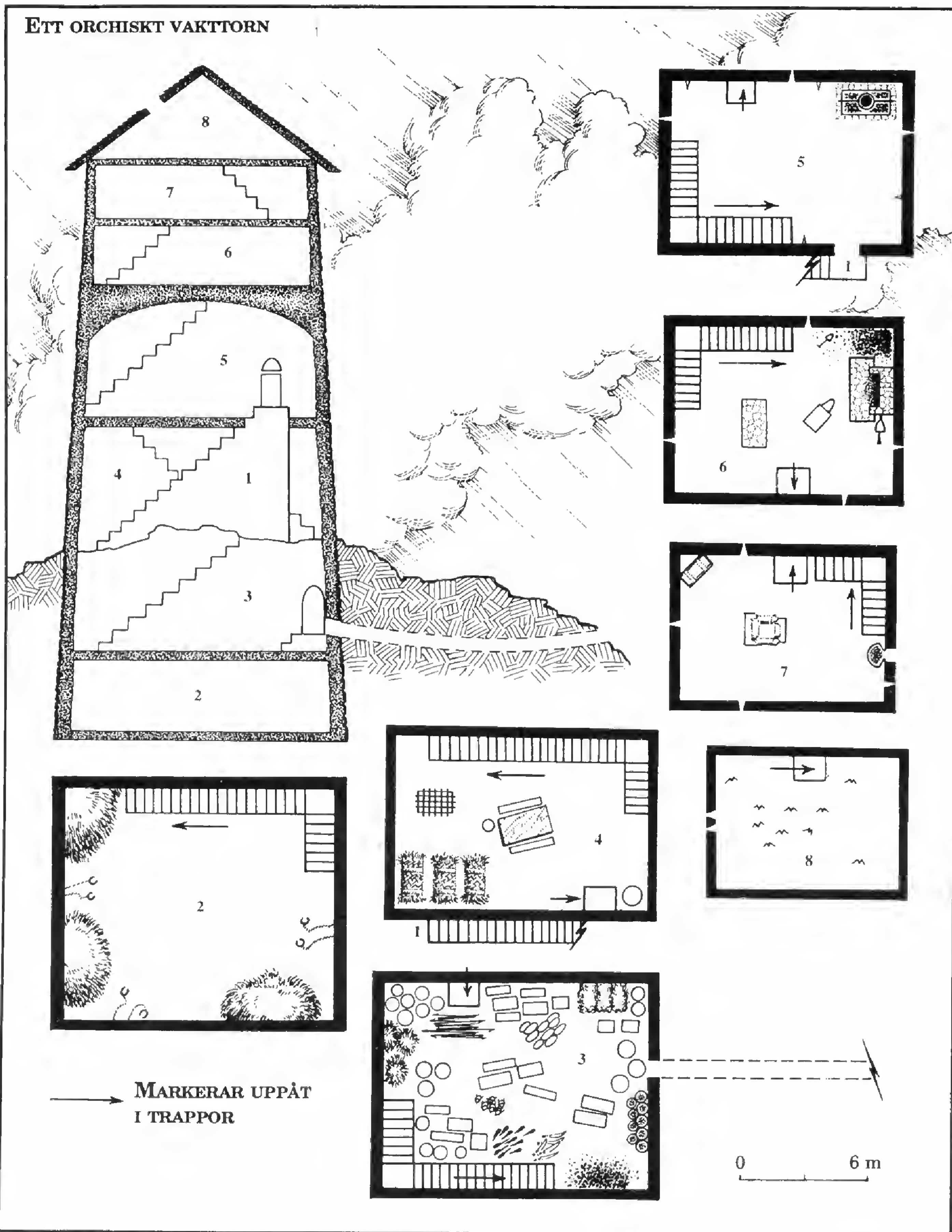
Längs med kanten av Gundalokplatån har orcherna uppfört en serie torn, som bevakar stigarna och håller vakt på båda sidor om Den Lóke. De har två funktioner: de skall skicka varningssignaler till den underjordiska staden om en stor fiendestyrka skulle närma sig, och fånga upp små grupper av spioner och äventyrare som försöker nå Gundabad. Varje torns garnison består av två lurger vanliga orcher, totalt 20-30 stycken. Hälften av dessa står på vakt, i 12-timmarsskift, dygnet runt. Befälhavare i tornet är den av de två Drartulu vars lurg för tillfället är i tjänst. Detta delade ledarskap leder ofta till stridigheter mellan rivalerna; den större och lömskare av de två är då den som får sin vilja igenom.

En gång i månaden avlöses en av lurgerna av en ny, som sänts ut från Gundabad. Varannan månad inspekterar en Urukofficer tornet, där en febril aktivitet utbryter så fort man ser honom nalkas.

Kännetecknande för Gundabads vakttorn är att de är fyrkantiga och stadiga, med tre meter tjocka väggar, byggda av grovt tillyxade mörka granitblock och krönta av ett spetsigt skiffertak. I dess olycksbådande arkitektur finns inte ett spår av skönhet och ytterst få utsmyckningar, såvida man inte räknar raderna av spjutskaft med spetsade kranier på vardera sidan av trappan utanför ingången, eller det fransiga svarta baneret, prytt med något blodrött tecken, som fladdrar dystert från en flaggstång på taket i den kalla vinden. Fönstren är inte mer än smala skottgluggar, avsedda att hålla både stormar och solljus ute, och att skydda orcher som avlossar pilar eller släpper ner stora stenar på anfallare. Tornets insida stinker av orcher och deras motbjudande vanor. Ben och rester ligger slängda överallt och blandar sin stank med den starka odören från de överfulla latrinhinkarna, som ingen ännu kommit sig för med att tömma ut genom fönstret. Torv- eller koleldade brasor fördunklar luften med sin rök. Tornets sju våningar förbinds genom smala vindlande stentrappor.

TORNET

T 1. Trappa. Denna tre meter breda trappa klättrar upp från den steniga sluttningen på höjden där tornet står till en smal plattform utanför huvudporten. Denna järnförstärkta, 3 dm tjocka ekdörr leder in till tornets ingångshall (T 5). Rakt ovanför dörren finns ett fönster, genom vilket stenar och avskräde kan kastas rätt i huvudet på eventuella oönskade gäster.
T 2. Fängelsehåla. Tornets nedersta våning, andra källarvåningen, hålls reserverad för sådana gäster som då och då ingår i bytet vid räder, eller som grips när de försöker smyga sig in över gränsen till orchernas område. De kedjas fast vid de fuktiga väggarna i detta rum, där de får dela sin mögliga halm med mössen, tills det blir dags för någon av lurgerna att återvända till Gundabad; då förs de äntligen bort — under sträng bevakning och dömda till ett liv i slaveri och plågor. Den befälhavande drartulen har nycklar till alla bojorna. Det är 40% chans att 1-3 fångar, vanligtvis människor eller dvärgar, hålls inspärrade här.
T 3. Källarförråd. På första källarvåningen ligger orchernas förråd utspritt i totalt kaos — tunnor med rökt kött, limpor av den stenhårda, torra "fältkaka" som kallas glun, lårar med svamp för stuvningen, kaggar med billig skakk, stickiga gethårstunikor, spikförsedda stövlar, högar med kol eller staplar med torv, små behållare med olja, facklor, runt 500 svartfjädrade pilar i koger som hänger på väggarna, två dussin spjut, tio sköldar av läder eller trä, sex järnhjälmar och fem kroksablar, samt en uppsjö andra prylar utan värde. Bakom en av tunnorna, som i själva verket är falsk och döljer en lönndörr som är Mycket svår (-20) att upptäcka, öppnar sig en smal tunnel genom berget, stor nog att krypa igenom. Den leder till en hemlig ingång till tornet, täckt av lösa stenar och Extremt svår (-30) att upptäcka från utsidan (inifrån tunneln är den klart synlig). Det är 10% chans att torröta sprider sig över förnödenheterna från något hörn i källaren.
T 4. Logement. Orchsoldater som inte är i tjänst vilar sig här, på tornets fönsterlösa bottenvåning, där de klunkar i sig skakk, spelar tärning, drar svansarna av mössen och drömmer otäcka drömmar. Tio till femton orcher, inklusive en 5:e rangens drartul, 2-3 erfarna 3:e rangens krigare, 3-6 2:a rangens fullvuxna krigare, och 3-4 unga 1:a rangens rekryter, i sällskap med en 2:a rangens spejare, finns normalt här, såvida man inte har slagit larm. I så fall kommer 1-4 av dessa orcher att skynda uppför trappan till Ingångshallen (T 5) varje runda. Det torftiga möblemanget består inte av mer än halmmadrasser, ett grovt tillyxat bord av basalt med bänkar, en kagge skakk, och en eldgrop mitt i rummet, täckt av ett järngaller. Orchkrigarna äger 1-5 bs och 6-10 ks vardera, medan drartulen har 7-12 ss och 10-20 bs i sin börs.
T 5. Ingångshall. Går man in genom tornets huvudport hamnar man i detta rum en trappa upp. Facklor i järnhållare på väggarna lyser svagt upp rummets välvda tak, där det hänger en säck full med halm med ett klumpigt målat alvansikte på. Otaliga pilar och knivar sticker ut ur säcken, som används av sysslolösa orcher att skjuta prick på. I ena änden av rummet finns en stor eldgrop med en svartnad järnkittel hängande över där


ETT ORCHISKT VAKTTORN
8
7
6
5
4
1
3
2
5
I
6
7
4
I
8
2
3
MARKERAR UPPÅT I TRAPPOR
0
6 m

orchernas dagliga stuvning kokar. Två orcher förbereder middagen, genom att vårdslöst hacka svampar och köttstycken i småbitar, och passar grytan. Alldeles innanför dörren står ytterligare fem orcher, varav minst en alltid är en erfaren 3.e rangens krigare och två är 2:a rangens vuxna, på vakt, och utslungar då och då någon grov förolämpning åt kockarna. (Det dessa håller på med anses som kvinnogöra av orcherna, men inga kvinnor tillåts färdas till dessa avlägsna utposter, varför det förnedrande jobbet tilldelas färska 1:a rangens rekryter.)

T 6. Smedja. Bara en bristfälligt inredd verkstad två trappor upp i tornet, med ett enda städ och en blåsbälg, en koleldad ässja, och ett arbetsbord av sten — förvisso ingenting i jämförelse med Gundabads mäktiga smedjor, men fullt tillräckligt vid fronten. 1-6 orcher, återstoden av den vakthavande lurgen förutom ledaren och spejaren, arbetar här med att reparera avbrutna vapen och sliten utrustning. En 1:a rangens rekryt får vanligen ta hand om den motbjudande sysslan att laga trasiga kläder.

T 7. Drartulens rum. Här, tre trappor upp i tornet, sitter den befälhavande lurgledaren på en högryggad basaltstol med karmar formade som varghuvuden. Han studerar kartor, lyssnar på spejarnas och de patrullerande soldaternas rapporter, eller torterar någon fånge för att tvinga honom att tala, eller bara för nöjes skull. På väggen som vetter mot Gundabad sitter ett stort fyrfat av brons monterat under fönstret; det tänds bara för att varna för ett hot mot orchstaden. Lurgens spejare befinner sig alltid i detta rum, där han spanar ut genom fönstren och är beredd att tända varningssignalen. En järnkista med ett Mycket svårt (-20) lås innehåller 1800 ks, 500 bs och 200 ss — tornets samlade skatter, i dess befälhavares förvar.

T 8. Fladdermusloft. Under det sluttande taket på tornets översta våning, på vinden där det knappt är högt nog i tak för en orch att stå rak, sitter 5-10 vampyrfladdermöss uppflugna. Dessa jättefladdermöss är tränade att bära meddelanden till och från Gundabad, skrivna på pergament som binds fast vid deras klor. Spejaren i tjänst matar dem med blod från fångar eller dödade vilddjur. De kan flyga ut på sina uppdrag genom en trång ventilationsöppning i taket.

8 GUNDABAD VID ANDRA TIDER

8.1 ÅR 2940 I TREDJE ÅLDERN

Vid denna tid, ett och ett halvt sekel efter dvärgarnas plundring och bara en kort tid före Femhärarsslaget, är Gundabad lika starkt som det var på den tiden då det var en vasallstat under Angmar. Befolkningen kan antas vara lika stor. Vissa delar av bergets innandömen bär ännu spår efter dvärgarnas härjningar, men det mesta har återställts. Eftersom de viktigaste skatterna gömdes för dvärgarna finns de fortfarande på de angivna ställena. Men alla skattgömmors innehåll av mynt, guldsmide och ädelstenar bör minskas med 20%. Orcherna arbetar hårt för att återställa sina rikedomar vid den här tiden.

Gundabads märkligt snabba återhämtning från katastrofen som Azog orsakade, beror helt och hållet på en enda viljestark orch, Bolg, den regerande kungen. De flesta andra SLP från år 1640 kan också användas, fast kungens mätress bör vara en person av väsentligt mindre betydelse än Saviga. Eftersom Angmar har gått under finns det inget Häxmästarens Språkrör, men en liknande person kan företräda Saurons intressen i berget. Estaravi krossades av Éothéod efter Häxmästarens undergång, så något sändebud från dem finns inte. I stället kan man tänka sig någon företrädare för österlänningarna vid Rhûns insjö.

Äventyret "Meddelande till rebellerna" kan användas utan ändring från 1640. Likaså kan man använda "Gronds förintelse", fast med några ändringar. Arthedain finns inte längre, så äventyret bör börja i Gondor och stödjas av dess Rikshovmästare. Äventyret "Tre kungar i Gundabad" stämmer inte längre, eftersom Bolg är en mycket starkare ledare än Zalg var, men man kan tänka sig andra orsaker till att några försöker genomföra en statskupp, som kan leda till ett äventyr för rollpersoner på höga nivåer. Eftersom Bolg är anhängare till Sauron kan man tänka sig att någon av krigsherrarna har lockats till uppror av Saruman, som försöker skaffa sig inflytande bland orcherna. Rollpersonerna kan då t ex arbeta åt Saruman, som ju vid denna tid fortfarande troddes stå på den godas sida. Lyckas de med sitt uppdrag kan det hända att de i sin iver gör det lite för bra, och omintetgör inte bara orchernas utan även en del av Sarumans planer.

BOLG

Efter att hans far Azog dödats i slaget vid Azanulbizar ärvde Bolg det nordliga orchväldet. Hans första mål blev att försöka hålla samman sina undersåtar och återta huvudstaden. Med sin hårda vilja och militära genialitet lyckades han med båda sakerna. Inom ett fåtal år efter den katastrofala förlusten mot dvärgarna satt åter en orchkung på tronen i Gundabad. Bolg satte nu som sitt mål att återupprätta orchernas makt och helt överträffa den höjdpunkt de hade nått tusen år tidigare, när Häxmästaren ännu regerade i norr. Förvånande nog var han ytterst nära att lyckas med detta otroliga projekt. Vid tiden för äventyren söker han en stor skatt som ska bekräfta hans triumf, och har börjat kasta sina giriga blickar på skatterna i Ensamma Berget, där Smaug sover på en väldig hög av rikedomar.

Utan tvivel är Bolg den skickligaste av alla Gundabads kungar sedan den store Skorg. Han är 195 cm lång, ovanligt storväxt även för att vara Uruk-hai.

Hans bröstkorg är lika bred som en orchisk sprittunna, och hans vildsinthet är så stor att till och med alver har darrat inför hans blick. Bolg är också listig och har uppvisat större skicklighet som fältherre än någon annan orchisk ledare. I Femhärarsslaget (som ännu inte utkämpats) lyckas han med den enastående bedriften att överraska Gandalf den Grå. Sedan lyckas han också hålla samman sin armé trots svåra motgångar, ända tills han själv dödas av Beorn. Som orchisk härskare är Bolg idealisk: aggressiv, girig och makthungrig. Han söker sin like i orchernas historia, och överträffas inte av någon under Tredje Åldern. Orcherna glömmer honom aldrig.

BOLGS VIKTIGASTE ÄGODELAR

Liksom sina företrädare har Bolg den magiska kroksabeln Thrakurghash. När han sitter på tronen bär han Ishjälmen, och i strid för han med sig Grazîmbaneret. När han slåss föredrar han dock sitt eget vapen, som han skaffade sig långt innan han blev kung, en stor stridshammare (+20). Föremål som träffas (vapen och rustningar) måste klara ett MS mot 15 nivåns attack eller gå itu *(EDD: +4 CL, föremål som träffas måste klara ett motståndsslag, BV eller tredubbla abs mot 20, eller gå itu)*. Det är detta vapen och inte den ceremoniella Thrakurghash som han bär (och förlorar när han dödas) i Femhärarsslaget.

8.2 ÅR 1 I FJÄRDE ÅLDERN

I början av Fjärde Åldern har det gått illa för Gundabad. Man hade ännu inte hämtat sig efter förlusten av tre fjärdedelar av härskaran i Femhärarsslaget, när Sauron befallde att man skulle utföra ett samtidigt angrepp mot Thranduils alver i Mörkmården, mot Beorningarna, och mot människorna i Anduins dalgång. Inget av dessa angrepp rönte någon framgång. För Sauron var det hela inte av någon större betydelse, hans avsikt var mest att distrahera sina fiender. När Svarta Tornet föll bröts Saurons viljemakt över orcherna, och de överlevande skingrades.

Antalet krigare i Gundabad är nu bara hälften av vad det var år 1640 i Tredje Åldern, och antalet yngel har minskat i samma utsträckning. Honorna har bara minskat med 20%. Själva berget är oskatt så när som på den oreda som uppstod vid Saurons fall. Sauron krävde dyra tributer för att finansiera sina stora arméer av österländska legosoldater, men bergets skatter är fortfarande stora. De bör reduceras med 30% jämfört med T.Å. 1640.

Många av Gundabads SLP från T.Å. 1640 kan fortfarande användas. Men det bör förstås inte finnas några ambassadörer från onda makter eller underlydande människor, eftersom de förstnämnda är krossade och de senare har underkastat sig Gondor och ingår bland de Fria Folken. Orchkungen bör vara en väsentligt svagare person än Zalg eller Bolg, om det alls finns någon orch som har lyckats göra anspråk på Skorgs tron. Man kan tänka sig ett intressant äventyr om det råder inbördeskrig mellan de två Krigsherrarna. De vill båda roffa åt sig resterna av orchväldet, och de övriga SLP (inklusive den siste kungens mätress) försöker överleva med list och våld.

Äventyret "Meddelande till Rebellerna" skulle vara särskilt lämpligt vid den här tiden. Rebellernas möjligheter blir mycket större när centralmakten i orchernas stad är försvagad. "Tre kungar i Gundabad" kan också användas, om man tänker sig att det finns en orchkung. "Gronds förintelse" är däremot inte längre relevant, eftersom det bygger på att det finns en överordnad ond makt. Men man kan tänka sig många andra skäl för en grupp äventyrare att ge sig ned i Gundabads hålor. Kanske kung Aragorn Elessar av Gondor planerar att försöka göra slut på Gundabad en gång för alla. Man kan utgå från att han gör det genom en allians mellan Beorningarna, Skogsmännen, Thranduil och dvärgarna från Järnåsarna. En sådan allians är inte otänkbar sedan Gimli och Legolas gjort sina folk till vänner. Konungen vill veta mer om Gundabad, och sänder rollpersonerna dit som spioner med uppdrag att utröna orchernas antal och styrka.

9 TABELLER

9.1 DJUR OCH VARELSER (SRR)

VARELSE	Rang	Antal	Sto	Sna	SP	Rust	FB	Attacker	ÖVRIGT
Bergsgetter	3	3-36	N	GS/GS	60	IN	35	50NHo/45NSt/35NTr	Bara baggar bär horn. Aggressiva.
Brunbjörn	5	1-2	S	N/N	170	ML	10	70SGp/60SKl/20NBe	Kan rusa på (60SSt). Elak om retad.
Bålgetingar	1	10-100	ML	MS/MS	1	IN	40	0LHo/20NHo/gift	Anfaller i svärmar.
Elddrake	35	1	MS	MS/SN	450	RB	50	100MSBe/140MSKl/110MSHo/ 70MSHo/100Eld	Mycket stor allv. skada.
Fladdermus	0	1-100	L	MS/MS	4	IN	60	25My/—/—	Anfaller bara om den blir retad.
Grophuggorm	1	1-2	L	L/MS	15	IN	30	20LHo/gift/—	5:e nivåns muskelgift.
Grottbjörn	12	1-5	S	GS/SN	300	ML	40	95MSHo/90SKl/85SGp/90SBe	Stort skyggt djur.
Grottdrake	13	1	MS	SN/SN	250	MR	40	90MSBe/50MSKl/50MSHo/80MSHo	Mycket stor allv. skada.
Grottroll	12	1-5	S	N/N	220	HL	25	100MSKl/85Vap/80sten	Mycket stor allv. skada.
Gyllene örn	3	1-2	N	SN/SN	30	IN	30	50NKl/50LGr/—	Aggressiv.
Hjort	1	1-10	N	MS/MS	45	IN	35	15LHo/25MLTr/—	Skygg, bara tjurar bär horn.
Isdrake	30	1	MS	SN/SN	450	MR	55	110MSBe/110MSKl/110MSHo/ 100MSHo/90IBr	Mycket stor allv. skada.
Jätte	12	1	MS	L/N	250	HL	20	80Vap/70SGp/100MSFä/70sten	Väldigt ointelligent, gillar våld.
Jätteorm	6	1-3	S	MS/N	120	ML	20	60SFä/45NBe/—	Stor boaorm.
Jätteråtta	1	1-20	L	SN/SN	20	ML	30	20LBe/20LBe/—	60–90 cm långa.
Jättespindel	5	2-20	N	N/GS	45	ML	30	45LGr/50LHo/gift	Anfaller i grupp.
Jättevampyr- fladdermus	1	12-30	L	MS/MS	25	IN	40	40LBe/40LKl	Ger 1-5 SP/rd efter allv. skada.
Jätteödla	8	1-2	S	GS/SN	140	ML	30	90SBe/70NHo/—	Aggressiv.
Klipptroll	10	1-5	S	L/N	175	HL	20	95SHo/85SKl/60sten	Mycket stor allv. skada.
Klippvråk	2	2-10	L	MS/MS	30	IN	50	40NKl/25LGr/—	Aggressiv, anfaller i flock.
Kraken	30	1	MS	N/N	375	HL	40	145MSGp/145MSGr/—	1–5 MSGp-attacker/rd. Mycket stor allv. skada.
Kråka	1	5-50	L	SN/GS	20	IN	55	10LGr/10LKl/—	Hungrig, glad i blänkande saker.
Kölddrake	30	1	MS	SN/SN	500	MR	50	120MSBe/120MSKl/120MSHo/ 80MSHo	Mycket stor allv. skada.
Losrandir	2	10-100	N	SN/GS	90	IN	20	40NHo/35NTr/—	Härdig hjort som lever i flock.
Nordälg	3	1-2	S	SN/GS	180	IN	20	55SHo/60STr/—	Stora men värdiga djur.
Sling	8	1	S	SN/SN	160	ML	50	90SFä/60NBe/50SGp/50SGp	Om bett träffar: MS mot 5:e nivåns gift.
Snötroll	13	1-2	S	N/N	180	HL	30	105MSKl/80MSHo/70Vap/80sten	Mycket stor allv. skada.
Stentroll	7	1-5	S	L/N	150	HL	15	80SKl/65NBe/40Vap/60sten	Mycket stor allv. skada.
Stor örn	20	1-5	S	MS/MS	250	HL	90	110MSKl/80SGr/80SHo	Intelligent & godhjärtad.M. stor allv. skada.
Svartbjörn	4	1-5	N	GS/GS	150	ML	30	60SGp/70SKl/30NBe	Anfaller bara om den blir retad.
Ulv	6	4-20	N	MS/MS	150	ML	60	75SBe/60SKl/—	Flockdjur, spejar åt orcherna.
Varg	3	2-12	N	SN/SN	110	ML	30	55SBe/30NKl/—	Anfaller normalt bara ensamma offer.
Vildgetter	2	2-12	N	SN/GS	50	IN	30	40NHo/30NHo/30NTr	Bara baggar bär horn. Ibland aggressiva.
Vit varg	8	1-20	N	MS/MS	170	ML	70	90SBe/80SKl/—	Aggressiv; farligast av alla vargar.
Älg	4	1-10	S	SN/SN	110	IN	25	55NHo/65NTr/—	Stor och lömsk.
Spöke	5	1	N	SN/SN	100	IN	30	60NHo/50Vap/special	Drar 3 FYS/rd (3 m radie).
Gengångare	1	1-10	N	L/GS	25	ML	10	25LHo/30LKl/20LBe	Ointelligent, skadorna infekteras.
Skelett	3	1-10	N	N/GS	55	IN	10	40Vap/50NHo/—	Anfaller tills den förintas.
Gast	10	1	S	L/N	90	HL	30	90Vap(kyla)/80SHo/special	Drar 5 FYS/rd (20 m radie). Listan Illusioner.

Förklaringar:

Snabbhet: En varelses snabbhet anges som "Förflyttning/Anfallshastighet"

Attacker: "Primär attack/Sekundär attack/Tertiär attack". Varje attack anges som "AB, storlek, anfallstyp". Djuret börjar med ett "primärt" anfall, och, beroende på läget och det primära anfallets framgång, fortsätter sedan med sina sekundära och tertiära attacker, kanske alla i samma SR om föregående anfall gick bra. Alla odöda ignorerar 'omtöcknad'- och 'skadepoäng/rd'-resultat.

9.2 DJUR OCH VARELSER (EDD)

VARELSE	Antal	STO	Förflyttn	KP	SB	Attacker	Abs	ÖVRIGT
Bergsgetter	3-36	5	L12	8	—	Stånga,14,1T6/—	2	Bara baggar bär horn. Aggressiva.
Brunbjörn	1-2							Se Monsterboken I.
Bålgetingar	10-100	0	F16	—	—	Sting,5,1/—	—	Anfaller i svärmar.
Elddrake								Se Medelålders drake, MB I.
Fladdermussvärm								Se MB I.
Grophuggorm	1-2							Se Huggorm, MB I.
Grottbjörn	1-5							Se MB I.
Grottdrake								Se Ung drake, MB I. Sprutar inte eld.
Grottroll	1-5							Se rese, MB I.
Gyllene örn	1-2	8	F30	6	—	Klor,12,1T4/Näbb,12,1T3	0	Aggressiv.
Hjort	1-10	14	L30	12	—	Stånga,3,1T6/2 hovar,5,1T6	1	Skygg, bara tjurar bär horn.
Isdrake								Se Mogen drake, MB I. Iskvast istället för eldkvast.
Jätte								Se MB I.
Jätteorm								Se Pytonorm, MB I.
Jätteråtta	1-20	2	L16	4	—	Bett,6,1T4/Bett,6,1T4	1	60–90 cm långa.
Jättespindel	2-20							Se Monsterboken II.
Jättevampyr-fladdermus	12-30	2	F12	4	—	Bett,10,1T3/Klor,10,1T4	1	Suger 1 KP/SR efter ssk slag.
Jätteödla	1-2	3	L10	5	—	Bett,18,1T6/Stick,14,1T4	2	Aggressiv.
Klipptroll	1-5							Se Rese, MB I.
Klippvråk	2-10	2	F35	4	—	Klor,8,1T3/Näbb,5,1T3	0	Aggressiv, anfaller i flock.
Kraken	1	45	S10	45	4T6	Kram,29,2T6/Hugg,29,1T8		1–5 kramar/SR.
Kråka	5-50							Ofarlig, hungrig, glad i blänkande saker.
Kölddrake	1							Se MB I, Mogen drake. Sprutar inte eld.
Losrandir	10-100	14	L30	14	—	Stånga,3,1T6/2 hovar,6,1T6	1	Härdig hjort som lever i flock.
Nordälg	1-2	18	L25	18	1T4	Stånga,7,1T6/2 hovar,11,1T6	1	Stora men värdiga djur.
Sling	1	16	L4	16	1T6	Krama,18,2T6/Bett,14,2T4	1	Om bett träffar: gift STY 15.
Snötroll	1-2							Se Rese, MB I.
Stentroll	1-5							Se Troll, MB I.
Stor örn	1-5	16	L50	18	1T6	Klor,22,1T6/Näbb,17,1T8	2	Intelligent & godhjärtad.
Svartbjörn	1-5							Se MB I.
Ulv	4-20							Se MB I. Flockdjur, spejar åt orcherna.
Varg	2-12							Se MB I.
Vildgetter								Se Get, MB I.
Vit varg								Se Frostvarg, Monsterboken II.
Älg								Se Monsterboken II.
Spöke								Se MB I.
Gengångare								Se Zombie, MB I.
Skelett								Se MB I.
Gast								Se Mörkgast, Monsterboken II.

Förklaringar—

Attacker: "Primär attack/sekundär attack". Varje attack anges som "Typ, CL, Skada". Varelsen börjar med ett "primärt" anfall, och, beroende på läget och det primära anfallets framgång, fortsätter sedan med en sekundär attack, kanske i samma SR.

9.3 SLUMPMÄSSIGA FÖRETEELSER

Företeelse	Hålorna	Svampg	Gruv	Våtv	Särskild plats
Ingenting	01-10	01-15	01-20	01-30	01-50
Svänger vänster†	11-14	16-20	21-25	31-35	—
Svänger höger†	15-18	21-25	26-30	36-40	—
Rätas ut†	19-23	26-30	31-35	41-45	—
Sluttar nedåt†	24-25	31-32	36-40	46-47	—
Sluttar uppåt†	26-27	33-34	41-45	48-49	—
Jämnar ut†	28-29	35-37	46-50	50-52	—
Smalnar av†	30-31	38-40	51-53	53-58	—
Blir bredare†	32-33	41-43	54-56	59-65	—
Återvändsgränd†	34	44	57	66	—
Korsande gång¶	35-38	45-49	58-60	67-74	51-60
Vaktpostering*	39-42	50-51	61-62	—	—
Fängelsehåla*	43-45	—	—	—	—
Krypta*	46-47	—	—	—	—
Mindre rustkammare*	48-50	—	—	—	—
Avfallsgrop*	51-54	52-56	—	—	—
Förrådsrum*	55-59	—	—	—	—
Vattenreservoar	60-63	57-62	—	75-82	61-65
Våtvägsdocka	64-66	63-66	—	83-88	66-68
Glidbana§	67-68	67-68	63-65	—	69-79
Schakt§	69-71	69-70	66-70	—	80-89
Knutpunkt*◊	72-73	71-74	71-76	89-94	90-95
Lurggrotta*	74-82	—	—	—	—
Slavhåla*	83-84	—	—	—	—
Officersgrotta*	85-86	—	—	—	—
Krog*	87-88	—	—	—	—
Kök*	89	—	—	—	—
Rökeri*	90	—	—	—	—
Pumprum*	91	75	—	95	—
Fladdermusgrotta*	92	—	—	—	—
Smedja*	93	—	—	—	—
Slussrum	—	—	—	96-99	—
Labyrint	94	—	—	—	—
Helargrotta	95	—	—	—	—
Harem*	96	—	—	—	—
Yngelkammare*	97	—	—	—	—
Svampgrotta*	—	76-87	—	—	—
Stallgrotta*	—	88-91	—	—	—
Förrådsgrotta (svampar)*	—	92-97	—	—	—
Förrådsgrotta (malm)*	—	—	77-84	—	—
Stenbrott*	—	—	85-93	—	—
Malmhiss*	—	—	94-96	—	—
Förbindelse med Nedre Djupen¶	—	—	97	—	—
Lavabassäng	98	98	98	—	96-97
Mindre klyfta¥	99	99	99	—	98-99
Special*	00	00	00	00	00

Hur man använder denna tabell: Huvudstråk, större rum, och unika företeelser är utritade på översiktskartorna. Flitigt använda förbindelsegångar syns också på dessa. Kartorna visar dock inte mindre rum, smågångar och naturfenomen. Denna tabell kan användas för att avgöra var sådana finns. En rollpersonsgrupp inuti Gundabad befinner sig i ett av följande områden: Hålorna, Gruvorna, Svampgrottorna, Drakporten, eller någon av spirorna. Dessutom befinner sig gruppen antingen i en gång eller på en särskild plats (dvs. en kammare, hall, grotta osv.) Med denna information kan man avgöra vilken kolumn i tabellen som ska användas. SL bör regelbundet avgöra vilken kolumn som gäller och slå för eventuella företeelser. Vi föreslår att SL gör detta var 60:e meter i Hålorna och Våtvägarna, och var 150:e meter i övriga fall. SL skapar företeelser tills resultatet 'ingenting' eller 'riktningen ändras' (märkt †) uppstår. Om mer än en företeelse uppstår fördelar SL dem över den aktuella sträckan (60 eller 150 m). Vissa företeelser kräver mer än ett slag att skapa, se nedan. Om en företeelse verkar olämplig, ignorera den och slå om.

Not: Om man färdas längs en rutt som inte är utmärkt på översiktskartan, antas den fortsätta i den riktning som senast

angavs tills en riktningsändring slås fram eller man når ett område som är utmärkt på kartan.

Not: Det finns inga slumpmässiga företeelser i Spirorna eller Drakporten, eftersom dessa är kartlagda i detalj. Hålorna, Svampgrottorna och Gruvorna är bara kartlagda översiktligt, och kräver därför att man använder den här tabellen. Slumpmässigt framslagna våtvägar kan man komma in på eller lämna genom Våtvägsdockorna i Hålorna och Svampgrottorna.

Not: Denna tabell hjälper SL att bestämma hur gångar ser ut i detalj. Spelledaren bör skriva ner de företeelser han skapar, utifall att rollpersonerna återvänder till en plats de passerat. Gundabad är så stort, särskilt Hålorna, Svampgrottorna och Gruvorna, att inte ens ett dussin moduler skulle räcka till att kartlägga hela berget i detalj. Denna tabell är framtagen för att hjälpa SL att klara av att leda spel i denna miljö.

Special — När detta resultat uppstår kan SL antingen hitta på en egen företeelse eller slå om.

* — Dessa företeelser kräver ytterligare slag i kolumnen SÄRSKILD PLATS, för att bestämma hur det ser ut i detalj, tills 'ingenting' slås, eller samma resultat slås en gång till (ignorera i så fall det andra slaget).

§ — Dessa företeelser (glidbana och schakt) leder vanligen en eller två nivåer upp eller ner (Låt Första Djupet vara övervåningen i Hålorna, Andra och Tredje Djupet mellannivåer och Fjärde Djupet lägsta nivån) I Svampgrottorna leder en glidbana eller ett schakt antingen upp till Fjärde Djupet — eller högre — i Hålorna, eller ner till Gruvorna. I Gruvorna leder ett uppåtgående schakt eller en glidbana till Svampgrottorna, och en nedåtgående djupare ner i Gruvorna.) Slå en T100 för att avgöra hur långt ett schakt eller en glidbana leder: 01-45: upp en nivå, 46-90: ner en nivå, 91-96: upp en nivå och sedan ner en nivå igen, 97-98: upp två nivåer, 99-00: ner två nivåer. Ignorera slag som indikerar att gången leder högre än Hålornas Första Djup.

¶ — Slå en gång till för att avgöra vart den 'korsande gången' leder: 01-40: vänster, 41-80: höger, 81-00: vänster och höger. Slå en tredje gång för att avgöra hur gången lutar; 01-90: inte alls, 91-95: nedåt, 96-00: uppåt. En 'förbindelse med Nedre Djupen' lutar alltid nedåt de första 30 meterna, och återvänder inte någonsin till orchstaden igen. Spelledaren får då utforma de mardrömslika Nedre Djupen helt på egen hand, eftersom vi inte har plats att beskriva dem i modulen.

◊ — När en kammare märkt 'knutpunkt' indikeras, slå igen för att avgöra hur många gångar som löper ihop i den; 01-35: tre, 36-85: fyra, 86-95: fem, 96-00: sex.

† — Detta är 'riktningsändringsresultaten' som (tillsammans med 'ingenting') avbryter genererandet av företeelser längs en given sektion av en gång. Om gången som rollpersonerna vandrar längs finns beskriven på en översiktskarta, så ignorera detta resultat och slå om.

Y — Slå igen för att se om det finns broar eller akvedukter — 01-20: ingenting, 21-50: rep- och plankbro, 51-80: fast stenbro, 81-90: akvedukt, 91-00: Höj- och sänkbar träbro ('vindbrygga'). Existensen av andra företeelser kan bestämmas med ytterligare slag, ända tills 'ingenting' slås fram: 01-45: ingenting, 46-65: uthuggen trappa uppåt, 66-85: uthuggen trappa nedåt, 86-90: passage åt höger, 91-95: passage åt vänster, 96-98: passager åt bägge hållen, 99: ramp som lutar nedåt, 00: uppåtlutande ramp. Om ett resultat verkar vara malplacerat, ignorera det och slå om.

9.4 SLUMPTABELL FÖR LABYRINTER

Så fort man man får resultatet "Labyrint" på tabellen för Slumpmässiga företeelser går man till denna tabell. Var sjätte meter slår SL en tärning för att avgöra hur labyrinten ser ut, tills RPna stöter på en utgång. Utgången kommer antingen att återansluta till en större gång, om RPna gick längs en när de kom in i labyrinten, eller påbörja en ny, mindre passage. Om de framslagna resultaten verkar vara inkonsekventa, så slå om tills en önskvärd företeelse uppstår. Resultatet 'Special' låter SL lägga till något ur egen fatabur, förutsatt att det inte bryter den dittills framslagna labyrintens konsekvens. Resultatet 'Fälla' kräver ett ytterligare slag på tabellen 'Fällor' nedan. Den gillrade delen av gången kommer att verka precis som den närmaste föregående, precis som om 'ingenting' hade slagits, ända tills RPna når fällan. Resultatet 'Utgång' ignoreras tills åtminstone sex andra företeelser har slagits fram i labyrinten. Resultatet 'Återvändsgränd' tillämpas bara om det finns åtminstone en annan möjlig väg för rollpersonerna att ta, eftersom varje labyrint måste ha en utgång. Slutligen; om ett slag på tabellen leder till att en gång kolliderar med redan framslagna företeelser, går den labyrintiska passagen antingen över eller under den redan existerande företeelsen via korta trappor eller glidbanor.

Företeelse	1T100
Ingenting	01-10
Utgång	11-15
Återvändsgränd	16-20
Korsande gång	21-25
Svänger tvärt vänster	26-30
Svänger tvärt höger	31-35
Rätar ut sig	36-38
Lutar nedåt	39-40
Lutar uppåt	41-42
Slutar luta	43-45
Smalnar av	46
Blir bredare	47
Falsk återvändsgränd (lönndörr)	48-49
Klyvs i två parallella gångar	50-54
Förenas med parallell gång	55-60
Svänger helt om till vänster	61-70
Svänger helt om till höger	71-80
Fälla	81-90
Fallgrop i vägen	91-92
Vattenfylld fallgrop i vägen	93-94
Knutpunkt (3–6 utgångar)	95-98
Special	99-00

Fällor	1T100
Fallgrop som sluter sig	01-30
Fallgrop med spikbotten	31-45
Fallgrop med rörliga väggar	46-70
Förgiftade pilar ur väggen	71-85
Fallucka till Våtvägarna	86-95
Specialfälla	96-00

9.5 MÖTEN

Möte	Hyordsjön	Dimmiga Bergen	Gundabad-passet	Gundalok-platån	Oglorb-glaciären	Forodwaith
Sannolikhet (%)	10%	15%	30%	15%	5%	10%
Avstånd (km)	8	5	8	8	6	13
Tid (timmar)	4	6	2	4	8	4
Faror						
Spikfallgrop	—	—	01	—	—	—
Allmän fälla	01-03	01	02-05	01-02	01	—
Fallande stenar	—	02-06	06-08	03	02-06	01
Snöskred	—	07	09-10	—	07	—
Dold klyfta	—	—	—	—	08-40	—
Platser/saker						
Grotta	—	08-13	11-15	—	—	—
Gruva/stenbrott	—	14	16-17	04	—	02-03
Ruiner	04-05	15	18-20	05-09	—	04-15
Bosättning/läger	—	16	21-22	10	—	16
Orchiskt vakttorn	—	—	23-24	11-12	—	—
Djur						
Fladdermus (N)	06-08	17-19	25-26	13-18	—	17
Jättevampyr (N)	09-10	20	27	19-21	—	18
Svartbjörn	11-12	21-23	18	22	—	19-20
Brunbjörn	13-15	24-26	—	23	41	21-23
Grottbjörn	16	27-28	29	—	—	24
Klippvråk	17-19	29-31	30-32	24-27	42	25
Kråka	20-21	32-35	33-36	28-30	43	26-28
Hjort	22-24	36	37	31-37	—	29-31
Gyllene örn	25	37-39	38	38	44	32
Älg	26-28	40	—	39	—	33-36
Bergsgetter	29	41-46	—	40	45	—
Vildgetter	30-34	47-50	39-40	41-44	—	37
Bålgetingar	35-37	51-52	41	45-47	—	38-39
Kraken	38-39	—	—	—	—	—
Jätteödla	40	53	—	48	—	40
Losrandir	41-45	54	42	49-52	46	41-45
Nordälg	46-48	—	—	53	47	46-50
Grophuggorm	—	55-56	43-44	54	—	—
Jätteorm	—	57	—	—	—	51
Jättespindel	—	—	45	—	—	—
Ulv	49-50	58-60	46-47	55-57	48-49	52-53
Varg	51-52	61-63	48	58-59	—	54-57
Vit varg	53	64	—	60	50-72	58-60
Odöda (N)	54	65	49	61	73	61-65
Människor						
Estarave (4-20)	—	66	50	62-63	74	66
Främlingar (2-12)	55	67	51	64-66	75	—
Rövare (5-20)	—	68-69	52	—	—	67
Köpmän (3-18)	—	70	53	—	—	—
Angmarsoldater (20-30)	56	71-72	54	67-72	—	68
Bönder (2-20)	—	73	—	73	—	69
Orcher						
Spårare (1-2)	57-60	74	55	74	76	70-72
Liten patrull (2-6)	61-70	75-80	56-70	75-78	77-80	73-74
Normal patrull (6-10)	71-80	81-83	71-80	79-82	—	75
Trupp på ulvar (12-30)	81-85	84-86	81-86	83-89	—	76
Elitspårare (2-6)	86-88	—	—	90	81	77-79
Officerare (1-2)	89-91	—	—	91	82	—
Särskilt (SLP, präster, &c)	92	—	87	92	83	—
Skattvagn med vakter	—	—	88-91	93-94	—	—
Drakar						
Grottdrake	—	87	92	—	—	80-81
Kölddrake	93	88	—	—	84	82-83
Elddrake	—	89	—	—	—	84-85
Isdrake	94	—	—	—	85-86	—
Troll						
Grottroll	—	90-91	93	—	—	86-87
Klipptroll	—	92	94	—	—	88-90
Snötroll	—	93	—	—	87-98	91-93
Stentroll	95	94-95	95	95	—	94-97
Andra icke-mänskliga raser						
Dvärgar	96	96	96	96	—	—
Alver	97	97	97	97	—	—
Jättar	98	98	98	98	—	98
Jätteörnar	99	99	99	99	99	99
Övriga varelser†	00	00	00	00	00	00

Möte	Anduindalen	Gundabads spiror	Drakporten	Hålorna	Svamp-grottorna	Gruvorna
Sannolikhet (%)	20%	35%	40%	30%	15%	6%
Avstånd (km)	13	0,15	0,15	0,3	1,5	3
Tid (timmar)	4	0,5	0,5	1	4	8
Faror						
Fallgrop som stängs	—	01	01-02	01	01	01
Spikfallgrop	—	02	03-04	02	02-03	02
Fallgrop med krossande väggar	—	03	05-06	03	04	03
Förgiftad pilfälla	—	04	07-08	04	05	04
Fallucka till Våtvägen	—	—	09	05	06-10	—
Allmän fälla	01	05	10	—	11	05-08
Fallande stenar	—	—	—	—	12	09-18
Dold klyfta	—	—	—	—	13	19-20
Platser/saker						
Grotta	02	—	—	—	—	—
Gruva/stenbrott	03	—	—	—	—	—
Ruiner	04	—	—	—	14-15	21-24
Bosättning/läger	05-07	—	—	—	—	—
Estaravegarth	08-25	—	—	—	—	—
Orchiskt vakttorn	26	—	—	—	—	—
Djur						
Fladdermus (N)	27-28	06-07	11-14	06	16-17	25-26
Jättevampyr (N)	29	08-09	15-16	07	18-19	27-28
Svartbjörn	30	—	—	—	—	—
Brunbjörn	31	—	—	—	—	—
Grottbjörn	32	—	—	—	—	—
Klippvråk	33	—	—	—	—	—
Kråka	34-36	—	—	—	—	—
Hjort	37	—	—	—	—	—
Gyllene örn	38	—	—	—	—	—
Älg	39	—	—	—	—	—
Bergsgetter	—	—	—	—	20	—
Vildgetter	40	—	—	—	21	—
Bålgetingar	41	—	17-18	—	—	—
Jätteödla	—	—	—	08	22-23	29-30
Losrandir	42	—	—	—	—	—
Nordälg	43	—	—	—	—	—
Grophuggorm	—	10	19	09	24-25	31-32
Jätteorm	44	—	—	10	26-27	33-34
Sling	—	11	20	11	28-29	35-36
Jätteråtta	—	12	21	12	30-31	37-38
Jättespindel	45	—	—	13	32	39-40
Ulv	46	13-16	22-29	14	33-34	41-42
Varg	47-48	—	—	—	—	—
Odöda (N)	49	17	30	15	35-38	43-48
Människor						
Estarave (4-20)	50-64	18	31-32	16-17	—	49
Främlingar (2-12)	65-67	19	33	18-19	39	50
Rövare (5-20)	68-69	—	—	—	—	—
Köpmän (3-18)	70-71	—	34-35	20	—	—
Angmarsoldater (20-30)	72-73	—	36	21	40	—
Rebeller	—	—	—	22-24	41-53	51-59
Bönder (2-20)	74-84	—	—	—	—	—
Orcher						
Spårare (1-2)	85	20-23	37-41	25-29	54-55	60
Liten patrull (2-6)	86	24-26	42-49	30-44	56-66	61-74
Normal patrull (6-10)	—	27-28	50-58	45-59	67-73	75-78
Trupp på ulvar (12-30)	87	—	59-73	60-63	74-75	—
Kvinnor & yngel (5-15)	—	29-32	74	64-78	76-78	—
Slavar och vakter (5-12)	—	33-37	75	79-88	79-93	79-93
Elitspårare (2-6)	88	88	38-45	76-80	89-90	94
Hoerkvakter (1-4)	—	46-65	81-85	91-92	95	95
Officerare (1-2)	—	66-83	86-90	93-94	96	96
Särskilt (SLP, präster, &c)	—	84-96	91-93	95	97	97
Skattvagn med vakter	89	—	94-98	—	—	—
Troll						
Grottroll	90-91	97-99	99	96-99	98-99	98-99
Klipptroll	92-93	—	—	—	—	—
Stentroll	94-95	—	—	—	—	—
Andra icke-mänskliga raser						
Elddrake	96	—	—	—	—	—
Dvärgar	97	—	—	—	—	—
Alver	98	—	—	—	—	—
Jätteörnar	99	—	—	—	—	—
Övriga varelser†	00	00	00	00	00	00

Hur man använder tabell 9.5:

SL slår 1T100 för att se om det blir ett möte (**chans**) en gång för varje sträcka (**avstånd**) spelargruppen rör sig, eller en gång för varje tidsperiod (**tid**) de befinner sig i det aktuella området; välj det som innebär tätaste kontrollerna. Om det blir ett möte slår han ytterligare 1T100 för att se vad RPna träffar på.

Ett möte innebär inte nödvändigtvis att det blir strid eller konflikt, gruppen kan undvika eller blidka en del av farorna/mötena genom förståndigt handlande eller lyckosamma flyktförsök. Denna tabell ger bara SL tips för möten med ovanliga eller potentiellt farliga platser eller varelser.

N — Dessa varelser är uteslutande eller oftast ute på natten. Om de oftast är ute på natten (orcher, vissa odöda, etc) är det bara 50% chans att de dyker upp dagtid, och ingen chans om de uteslutande är ute på natten. Naturligtvis gäller inte dessa restriktioner inuti Gundabad.

† — Övriga varelser är vanligtvis ensamma, ofta mäktiga, men inte alltid illasinnade. De kan vara trollkarlar, furstar, jättesköldpaddor, kända drakar, etc. SL kan ignorera resultatet och slå om, eller hellre konstruera ett möte med en unik grupp eller individ, t.ex. en viktig SLP.

9.6 SLP (SRR)

Namn	Rang	SP	Rustning	FB	Sköld	A/B	Närstrid	Projektil	MB
GUNDABAD ÅR 1640 3Å									
Zalg	21	200	MR	80	J20	A/B	190kr	160lb	15
Urukkrigare. Orchkungen. +20 metallrustning och sköld, +15 långbåge, Thrakurghash (se 6.5), Ishjälmen (se 6.5).									
Hurog	18	180	MR	40	—	A/B	170sy	130kb	15
Urukkrigare. Kluvna Spirans krigsherre. +15 metallrustning, +10 kortbåge, Dvärghackaren (se 6.5).									
Bralg	16	170	MR	60	J10	A/B	160kr	125lb	10
Urukkrigare. Krökta Spirans krigsherre. +10 metallrustning och sköld, +10 långbåge, Knipsaren (se 6.5).									
Grachuk	15	165	RB	70	J15	A/B	155kr	115lb	15
Urukkrigare. Drakportens befälhavare. +10 ringbrynja, +10 kroksabel, +5 långbåge, Drakhjälmen (se 6.5).									
Obad	14	168	RB	60	J10	A/B	158kr	115lb	15
Urukkrigare. Kungliga hoerkens kapten. +10 ringbrynja och sköld, +10 kroksabel, +5 kortbåge.									
Karagat	13	95	HL	50	J	—	80sk	60do	10
Som fladdermus		150	IN	40	N	—	100SKl/80LBe	40	
Uruk; andebesvärjare. Mörkrets Överstepräst. Skyddande ring +20FB, +10 stridsklubba, Fladdermusens talisman (x2 Kraftpoängsföremål, se 6.5), 52 kraftpoäng, 16 besvärjelselistor (Öppen flödesmagi och Andebesvärjarnas).									
Ghardak	12	97	HL	80	J10	—	15kr	105kb	15
Vanlig orch; spejare. Spionmästaren. +10 läderrustning och sköld, +10 kroksabel, +10 kortbåge, +30 tjuvverktyg.									
Zarbag	17	177	RB	60	J10	A/B	160kr	145pi	15
Urukkrigare. Smidesmästaren. +10 ringbrynja och sköld, +5 kroksabel, +15 piska (snärjer in fienden om Allv. skada).									
Thob	19	190	HL	30	J	A/B	182sk	110sten	15
Grottroll; krigare. Hövding. Thobs stridsklubba (se 6.5). Kastar gärna stenblock och sprittunnor; mycket träffsäker.									
Saviga	10	71	IN	35	N	—	67ks	92do	15
Halvorch; bard. Kungens mätress. Skyddande armband +15FB, jadeamulett (+3 besvärjelseföremål), +10 dolk, 20 kraftpoäng, 8 besvärjelselistor (Öppen jordmagi, Bardernas).									
Akargûn	11	74	IN	20	N	—	10st	40do	30
Halvorch; trollkarl. +15 dolk, Vridna staven (x3 Kraftpoängsföremål, se 6.5), 99 kraftpoäng, 15 besvärjelselistor (Öppen jordmagi och Trollkarlarnas).									
Voisiol	8	55	IN	15	N	—	20st	10do	10
Dunlänning från Rhûn; trollkarl. Häxmästarens språkrör. Skyddande skarabé +10FB, ring med svart pärla x2 Kraftpoängsföremål, +10 stav, 32 kraftpoäng, 11 besvärjelselistor (Öppen jordmagi och Trollkarlarnas).									
Fylaric	6	44	HL	30	J	—	50st	40lb	0
Nordman; andebesvärjare. Estaravis ambassadör. Ambassadörens kedja (+2 besvärjelseföremål), +5 stav. 12 KP, 7 besvärjelselistor (Öppen flödesmagi och Andebesvärjarnas).									
Barlof	9	86	RB	30	N	—	116sy	88lb	10
Nordman från Estaravi; utbygdsjägare. Rebelledare. +5 ringbrynja, +5 stridsyxa.									
Dirn	7	75	HL	50	J	—	91ks	72do	15
Dvärg; spejare. Barlofs högra hand. Snabbhetens stövlar (x2 förflyttning)									
GUNDABAD ÅR 2940 3Å									
Bolg	24	175	MR	90	J20	A/B	190kr	150tab	20
Urukkrigare. Orchkonung. +20 metallrustning och sköld, +15 tungt armborst. Thrakurghash och Ishjälmen (se 6.5)									

Not: Förklaringar till vapenförkortningarna finns på ss.23 & 34 i tabellhäftet.

9.7 SLP (EDD)

Namn	KP	SB	Rustning	Sköld	Närstr	Sek/Proj
GUNDABAD ÅR 1640 3Å						
Zalg	21	1T6	HR	26 MS	36 kroks	30 långb
Urukkrigare. Orchkungen. +3 helrustning och sköld, +2 långbåge, Thrakurghash (se 6.5), Ishjälmen (se 6.5).						
Hurog	18	1T4	HR	24 MS	34 str-yxa	29 kortb
Urukkrigare. Kluvna Spirans krigsherre. +1 helrustning, Dvärghackaren (se 6.5).						
Bralg	16	1T4	HR	23 MS	30 kroks	26 långb
Urukkrigare. Krökta Spirans krigsherre. Knipsaren (se 6.5).						
Grachuk	15	1T4	RB	22 MS	29 kroks	25 långb
Urukkrigare. Drakportens befälhavare. Drakhjälmen (se 6.5).						
Obad	14	1T4	RB	22 MS	27 kroks	23 långb
Urukkrigare. Kungliga hoerkens kapten.						
Karagat	13	—	NL	14 LS	18 strkl	14 dolk
Som fladdermus		1T4	—	—	Klor,20,1T6/16,Bett,1T4	
Uruk; magiker. Mörkrets Överstepräst. Skyddande ring +1 abs, Fladdermusens talisman (+5 PSY, se 6.5), PSY 28, 24 besvärjelser (Elementarmagi, Nekromanti och Mentalism. S=25–skolvärde).						
Ghardak	12	—	NL	15 MS	5 kroks	21 kortb
Vanlig orch; spejare. Spionmästaren. Magiska tjuvverktyg, +4 CL.						
Zarbag	15	1T4	RB	27 MS	30 kroks	29 oxpiska
Urukkrigare. Smidesmästaren. +2 piska (snärjer in fienden vid ssk slag).						
Thob	23	1T6	NL	22 SS	35 strkl	22 sten
Grottroll; krigare. Hövding. Thobs stridsklubba (se 6.5). Kastar gärna stenblock och sprittunnor; mycket träffsäker.						
Saviga	10	—	—	—	15 kroks	19 dolk
Halvorch; magiker. Kungens mätress. Skyddande armband +2 abs, jadeamulett (+3 PSY), PSY 25, 12 besvärjelser (Elementarmagi, Harmonism. S=20–skolvärde).						
Akargûn	11	—	—	—	5 trästav	10 dolk
Halvorch; magiker. +1 dolk, Vridna staven (+10 PSY, se 6.5), PSY 26, 23 besvärjelser (Elementarmagi och Illusionism. S=23–skolvärde).						
Voisiol	11	—	—	—	6 trästav	5 dolk
Dunlänning från Rhûn; magiker. Häxmästarens språkrör. Skyddande skarabé +1 abs, ring med svart pärla +5 PSY, PSY 23, 17 besvärjelser (Elementarmagi och Illusionism. S=22–skolvärde).						
Fylaric	12	—	NL	10 MS	12 trästav	10 långb
Nordman; magiker. Estaravis ambassadör. Ambassadörens kedja (+5 PSY), +5 stav. PSY 21, 11 besvärjelser (Mentalism och Animism. S=20–skolvärde).						
Barlof	13	—	RB	—	23 str-yxa	19 långb
Nordman från Estaravi; jägare. Rebelledare.						
Dirn	13	—	NL	16 LS	19 kroks	16 dolk
Dvärg; jägare. Barlofs högra hand. Snabbhetens stövlar (x2 förflyttning)						
GUNDABAD ÅR 2940 3Å						
Bolg	21	1T4	HR	26 MS	37 kroks	30 t armb
Urukkrigare. Orchkonung. +1 abs helrustning och sköld, +1 tungt armborst. Thrakurghash och Ishjälmen (se 6.5)						

9.8 SCHABLONTABELL (SRR)

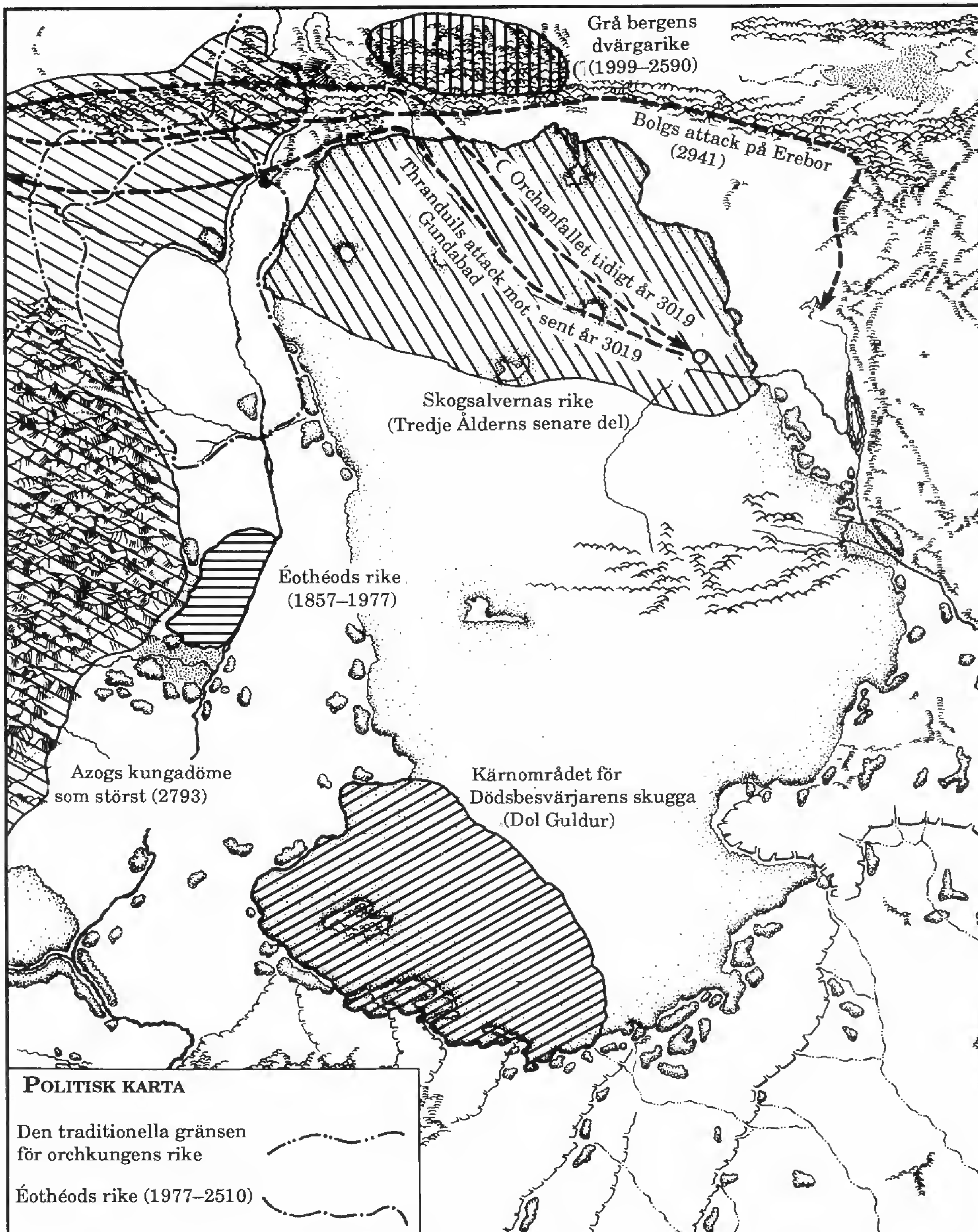
Namn/Antal	Ras	Rang	SP	Rust	FB	Sk	A/B	1:a AB	2:a AB	MB	Övr
Officerare/41	Uruk	8	135	RB	50	J5	A/B	125kr	90lb	15	Krigare
+5 ringbrynja och sköld, +5 kroksablar; somliga använder piskor (pi).											
Stammens stab/22	Uruk	7	126	RB	50	J5	A/B	120kr	85lb	15	Krigare
+5 ringbrynja och sköld, +5 kroksablar, bär stambaneret.											
Hoerkvakter/160	Uruk	6	120	RB	40	J	A/B	115kr	75lb	15	Krigare
+5 kroksablar, några använder handyxor; orchrunor pryder hjälmarna och visar vem de tjänar, orchkungen eller någon av krigsherrarna.											
Lurgledare/410	Vanliga orcher	4	85	RB	30	J	—	85kr	45kb	10	Krigare
Använder också piskor; hjälmar prydda med stammens vapen.											
Erfarna krigare/1028 (värden för varje stam för sig)											
Huvorgha/247	Vanliga orcher	3	75	RB	30	J	—	75kr	40kb	5	Krigare
Burzath/298	Vanliga orcher	3	70	RB	30	J	—	70kr	40kb	5	Krigare
Krach-ul/278	Vanliga orcher	3	70	RB	30	J	—	70kr	40kb	5	Krigare
Ilguz/205	Vanliga orcher	3	65	RB	30	J	—	65kr	45kb	5	Krigare
Några använder handyxor; hjälmar prydda med stammens vapen: Huvorgha, korsade kroksablar; Burzath, svart gruvhacka; Krach-ul, röda flammor; Ilguz, hopringlad svart orm.											
Vuxna krigare/1924 (värden för varje stam för sig)											
Huvorgha/462	Vanliga orcher	2	60	HL	30	J	—	60kr	30kb	0	Krigare
Burzath/558	Vanliga orcher	2	55	HL	30	J	—	55kr	30kb	0	Krigare
Krach-ul/519	Vanliga orcher	2	55	HL	30	J	—	55kr	30kb	0	Krigare
Ilguz/385	Vanliga orcher	2	50	HL	30	J	—	50kr	35kb	0	Krigare
Några använder spjut (sp) eller hillebarder (hb); hjälmar prydda med stammens vapen.											
Unga krigare/1478 (värden för varje stam för sig)											
Huvorgha/355	Vanliga orcher	1	50	HL	30	J	—	50sp	20kb	–5	Krigare
Burzath/429	Vanliga orcher	1	45	HL	30	J	—	45sp	20kb	–5	Krigare
Krach-ul/398	Vanliga orcher	1	45	HL	30	J	—	45sp	20kb	–5	Krigare
Ilguz/296	Vanliga orcher	1	40	HL	30	J	—	40sp	25kb	–5	Krigare
Några använder kroksablar (kr); hjälmar prydda med stammens vapen.											
Spejare/410	Vanliga orcher	2	40	ML	30	J	—	55kr	30kb	0	Spejare
Spejare med en del utbygdsjägarfärdigheter; hjälmar prydda med stammens vapen; skickliga jägare och spårare.											
Elitspejare/190	Vanliga orcher	4	55	HL	50	J	—	80kr	50kb	5	Utbygdsjägare
Som Spejare, men särskilt skickliga på Anfall bakifrån och Smyga, några använder förgiftade dolkar, bär inga stamvapen, däremot silveremblem med De tre topparna gömt bland kläderna.											
Belägringstruppen/365 (värden för varje stam för sig)											
Officer/5	Uruk	8	135	RB	55	J5	A/B	125kr	95lb	15	Krigare
+5 ringbrynja och sköld; somliga använder piskor (pi)											
Huvorgha/90	Vanliga orcher	3	75	RB	35	J	—	75kr	45kb	5	Krigare
Burzath/90	Vanliga orcher	3	70	RB	35	J	—	70kr	45kb	5	Krigare
Krach-ul/90	Vanliga orcher	3	70	RB	35	J	—	70kr	45kb	5	Krigare
Ilguz/90	Vanliga orcher	3	65	RB	35	J	—	65kr	50kb	5	Krigare
Erfarna och välmotiverade, hög stridsmoral, hjälmar med Belägringstruppens emblem											
Präster/15	Uruk	5	58	HL	30	J	—	45sk	35sb	0	Andebesvärjare
10 KP; 6 besvärjelselistor (flödesmagi och listor för andebesvärjare)											
Helare/40	Uruk	3	47	ML	30	J	—	35sk	25sb	0	Andebesvärjare
6 KP; 4 besvärjelselistor (endast helande besvärjelser)											
Orchhonor/3885											
Överklass/185	Uruk	0	35	IN	15	N	—	30kl	20do	0	Krigare
Underklass/3700	Vanliga orcher	0	35	IN	15	N	—	20kl	15do	0	Krigare
Orchyngel/2625											
Överklass/125	Uruk	0	20	IN	25	N	—	15kl	10do	0	Krigare
Underklass/2500	Vanliga orcher	0	15	IN	25	N	—	10kl	5do	0	Krigare
Trollvakten/20	Grottroll	12	152	HL	30	J	—	145sk	90hy	5	Krigare
Bärsärkar i strid, retirerar aldrig utan order, kastar sprittunnor lika enkelt som stenar											
Ulvar/500	Ulvar	5	150	ML	30	N	—	80SBe	60SKl	30	—
Används som riddjur av orcherna. Mycket snabb (MS) utan ryttare, Snabb (SN) med ryttare											
Slavar/1500	Varierar	2	45	IN	15	N	—	60kl	35sten	0	Krigare
Huvudsakligen människor, några dvärgar, ett fåtal hober och alver; svåra att fås att slåss, men vildsinta och inspirerade när det gäller.											
Rebeller/48	Varierar	3	60	ML	30	J	—	75sp	45sl	5	Krigare
Huvudsakligen människor och dvärgar, ett fåtal hober, inga alver; mycket skickliga på snabba räder och bakhåll, extremt tappra och målmedvetna.											

Not: Vanliga orcher har –60 på alla bonusar i fullt dagsljus, –25 i magiskt eller mycket starkt 'vanligt' ljus. Troll förstenas om de utsätts för direkt solljus. Uruk-hai och ulvar påverkas inte av ljus.

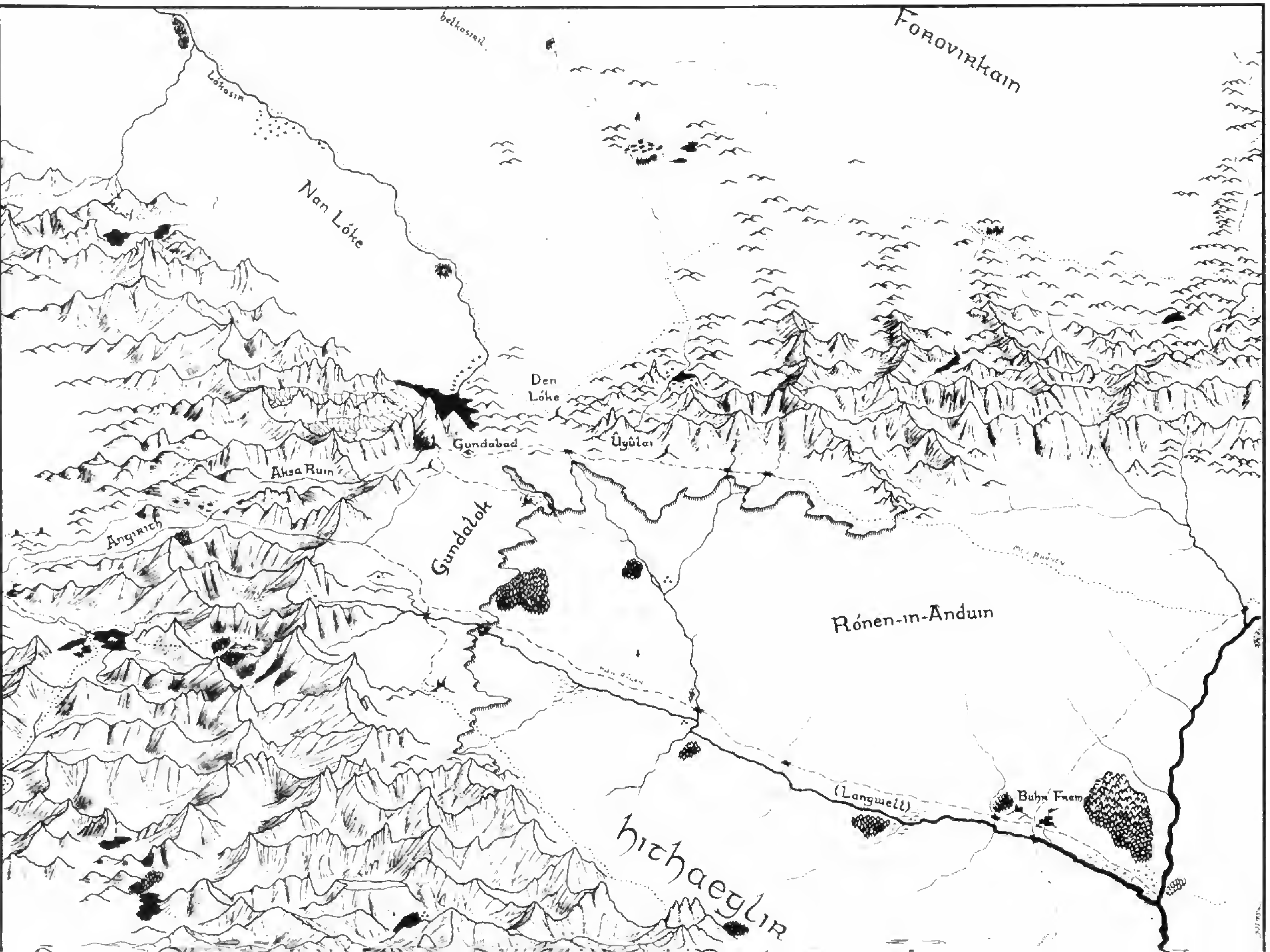
9.9 SCHABLONTABELL (EDD)

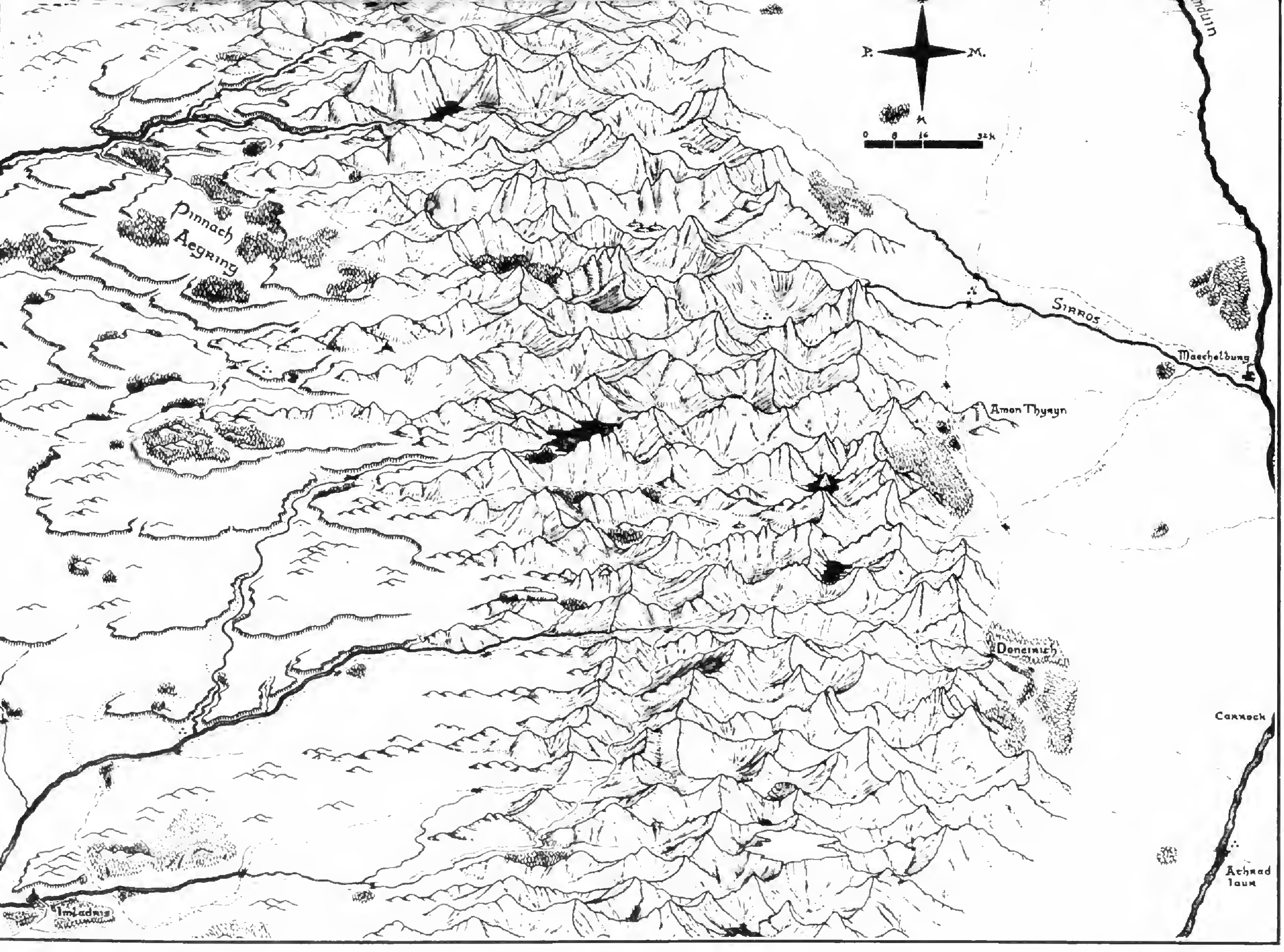
Namn/Antal	KP	SB	Rust	Sk	Närstr	Proj	Övr
Officerare/41	135	1T4	RB	17MS	18kr	17lb	Krigare. Uruk.
Ringbrynja och sköld abs +1; kroksablar skada och FV +1; somliga använder piskor (pi).							
Stammens stab/22	126	1T4	RB	17MS	18kr	16lb	Krigare. Uruk.
Ringbrynja och sköld abs +1; kroksablar skada och FV +1, bär stambaneret.							
Hoerkvakter/160	120	1T4	RB	15MS	17kr	14lb	Krigare. Uruk.
Kroksablar, några använder handyxor; orchrunor pryder hjälmarna och visar vem de tjänar, orchkungen eller någon av krigsherrarna.							
Lurgledare/410	85	1T4	RB	15MS	16kr	9kb	Krigare. Vanlig orch
Använder också piskor; hjälmar prydda med stammens vapen.							
Erfarna krigare/1028 (värden för varje stam för sig)							
Huvorgha/247	75	—	RB	10MS	14kr	8kb	Krigare. Vanlig orch.
Burzath/298	70	—	RB	10MS	13kr	8kb	Krigare. Vanlig orch.
Krach-ul/278	70	—	RB	10MS	13kr	8kb	Krigare. Vanlig orch.
Ilguz/205	65	—	RB	10MS	12kr	9kb	Krigare. Vanlig orch.
Några använder handyxor; hjälmar prydda med stammens vapen: Huvorgha, korsade kroksablar; Burzath, svart gruvhacka; Krach-ul, röda flammor; Ilguz, hopringlad svart orm.							
Vuxna krigare/1924 (värden för varje stam för sig)							
Huvorgha/462	60	—	HL	10MS	11kr	6kb	Krigare. Vanlig orch.
Burzath/558	55	—	HL	10MS	10kr	6kb	Krigare. Vanlig orch.
Krach-ul/519	55	—	HL	10MS	10kr	6kb	Krigare. Vanlig orch.
Ilguz/385	50	—	HL	10MS	9kr	7kb	Krigare. Vanlig orch.
Några använder spjut (sp) eller hillebarder (hb); hjälmar prydda med stammens vapen.							
Unga krigare/1478 (värden för varje stam för sig)							
Huvorgha/355	50	—	HL	7MS	8sp	4kb	Krigare. Vanlig orch.
Burzath/429	45	—	HL	7MS	7sp	4kb	Krigare. Vanlig orch.
Krach-ul/398	45	—	HL	7MS	7sp	4kb	Krigare. Vanlig orch.
Ilguz/296	40	—	HL	7MS	6sp	5kb	Krigare. Vanlig orch.
Några använder kroksablar (kr); hjälmar prydda med stammens vapen.							
Spejare/410	40	—	ML	7MS	10kr	6kb	Tjuv. Vanlig orch.
Spejare med en del utbygdsjägarfärdigheter; hjälmar prydda med stammens vapen; skickliga jägare och spårare.							
Elitspejare/190	55	—	HL	10MS	14kr	9kb	Jägare. Vanlig orch.
Som Spejare, men särskilt skickliga på Smyga, några använder förgiftade dolkar, bär inga stamvapen, däremot silveremblem med De tre topparna gömt bland kläderna.							
Belägringstruppen/365 (värden för varje stam för sig)							
Officer/5	135	1T4	RB	17MS	18kr	17lb	Krigare. Uruk.
Ringbrynja och sköld abs +1; somliga använder piskor (pi)							
Huvorgha/90	75	—	RB	10MS	14kr	8kb	Krigare. Vanlig orch.
Burzath/90	70	—	RB	10MS	13kr	8kb	Krigare. Vanlig orch.
Krach-ul/90	70	—	RB	10MS	13kr	8kb	Krigare. Vanlig orch.
Ilguz/90	65	—	RB	10MS	12kr	9kb	Krigare. Vanlig orch.
Erfarna och välmotiverade, hög stridsmoral, hjälmar med Belägringstruppens emblem							
Präster/15	58	—	HL	5MS	7sk	6sb	Animist. Vanlig orch. Animism 12. PSY 15; HELA 15
Helare/40	47	—	ML	5MS	6sk	5sb	Animist. Vanlig orch. Animism 12. PSY 12; HELA 10
Orchhonor/3885							
Överklass/185	35	—	IN	N	5kl	3do	Krigare. Uruk.
Underklass/3700	35	—	IN	N	4kl	2do	Krigare. Vanlig orch.
Orchyngel/2625							
Överklass/125	20	—	IN	N	3kl	2do	Krigare. Uruk.
Underklass/2500	15	—	IN	N	2kl	1do	Krigare. Vanlig orch.
Trollvakten/20	152	1T6	HL	18SS	21sk	17hy	Krigare. Grottroll.
Bärsärkar i strid, retirerar aldrig utan order, kastar sprittunnor lika enkelt som stenar.							
Ulvar/500	150	1T4	ML	N	14 Be	11 Kl	—
Används som riddjur av orcherna. L20 utan ryttare, L15 med ryttare. 1 Bett 1T6 (halv SB), 2 Klor 1T8.							
Slavar/1500	45	—	IN	N	10kl	7sten	Krigare
Huvudsakligen människor, några dvärgar, ett fåtal halvlängdsmän och alver; svåra att fås att slåss, men vildsinta och inspirerade när det gäller.							
Rebeller/48	60	—	ML	7MS	14sp	8sl	Krigare
Huvudsakligen människor och dvärgar, ett fåtal halvlängdsmän, inga alver; mycket skickliga på snabba räder och bakhåll, extremt tappra och målmedvetna.							

Not: Vanliga orcher har –10 på alla färdigheter i fullt dagsljus, –4 i magiskt eller mycket starkt 'vanligt' ljus. Troll förstenas om de utsätts för direkt solljus. Uruk-hai och ulvar påverkas inte av ljus.


Grå bergens
dvärgarike
(1999–2590)
Bolgs attack på Erebor
(2941)
Orchanfallet tidigt år 3019
Thranduils attack mot
Gundabad
sent år 3019
Skogsalvernas rike
(Tredje Ålderns senare del)
Éothéods rike
(1857–1977)
Azogs kungadöme
som störst (2793)
Kärnområdet för
Dödsbesvärjarens skugga
(Dol Guldur)
Politisk karta
Den traditionella gränsen
för orchkungens rike
Éothéods rike (1977–2510)




Forodwaith
Nan Lóke
Lókasir
Den Lóke
Gundabad
Ûgûlai
Aksa Ruin
Angirith
Gundalok
Rónen-in-Anduin
(Langwell)
Buhr Fram
Hithaeglir



P.
M.
0 8 16 32
Anduin
Pinnach Aegring
Sirros
Maethelburg
Amon Thyryn
Doneirith
Carrock
Achaed laux
Imladris

ETT SAGAN OM RINGEN ÄVENTYR

ORCHERNAS RIKE

GUNDABAD

Gundabad!
Namnet får blodet att isas i ådrorna på dem som hör det. Längst upp i Dimmiga Bergen, i berget Gundabad, ligger huvudfästet för Midgårds orcherarméer. Under århundraden har ondska och död spridits av dess invånare, och ödelagt länderna runt omkring. Rykten förtäljer att det inte bara är orcher som vistas i berget, utan även andra, långt mer fasansfulla väsen. Vissa nämner drakar, andra viskar ordet balrog... Ingen vet om de har rätt, eller om det bara är lösa rykten.
De få äventyrare som vågar sig över ödemarken, fram till berget, återvänder sällan, och inte ens de få som har lyckats återvända från denna plats talar gärna om vad de såg och hur de lyckades ta sig därifrån.

I denna tjocka modul beskrivs berget Gundabad ingående med alla dess invånare, och en översikt ges av området omkring. Här finner spelledaren i Midgårdskampanjen ett av ondskans huvudfästen i Midgård, och Expert Drakar och Demoner-spelare får en formidabel äventyrsplats som överträffar allt de tidigare har stött på.

OBS: Detta är inte ett spel i sig; du måste ha tillgång till antingen Expert Drakar och Demoner eller Sagan om Ringen-rollspelet för att kunna använda denna modul.





001-0521